LA RIVISTA X UOMINI CHE AMANO I VIDEOGIOCHI

PC ultra

videogiochi a massima velocità

¡ATTENZIONE!
LE FOTO DI DONNE SEMINUDE CONTENUTE IN QUESTA RIVISTA NON POSSONO ESSERE USATE A SCOPO MEDICO.

Novità Esclusive

Aliens vs. Predator

La guerra ricomincia!

Unreal Tournament

Meglio di QUAKE III: ARENA?

GLI OSCAR DI PCULTRA

- 101 GIOCHI RECENSITI
- TUTTI I GIOCHI MIGLIORI
- TUTTE LE DONNE MIGLIORI

COME
Trovare lavoro nell'industria dei videogiochi

I SEGRETI DELLE NUOVE UNITÀ DI
StarCraft: Brood War

RECENSIONI SCHIFOSAMENTE ONESTE DI
Tribes, Super Bike, Scudetto 3
E MOLTE ALTRE...

APRILE '99
N. 3
L. 9900
PLAY PRESS PUBLISHING





SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

DELPI

L'EVOLUZIONE DELLA CIVILTA'

4000 B.C. 3300 B.C. 2600 B.C.





COMANDA, DIFENDI, E CONQUISTA

Comanda potentissime armate e prendi ogni decisione d'ordine sociale, economico e politico. Disponi oltre 65 dettagliatissime unità, usa 7000 anni di armamenti e più di 100 innovazioni tecnologiche.

COLONIZZA IL PIANETA E NON SOLO

Ritraccia il cammino del genere umano attraverso il globo. Costruisci colonie nello spazio orbitale e aggiungi velocità al tuo arsenale. Scopri e fai incetta di vaste risorse oceaniche per costruire immensi imperi sottomarini.

ACTIVISION

2300 A.D. 3000 A.D.

La Nuova Generazione Del Più Grande Gioco Di Strategia Di Tutti I Tempi.

CIVILIZATION
CALL TO POWER

NUOVE CARATTERISTICHE

Nuovissime strategie, armamenti non convenzionali compresi · Più unità, palazzi e tecnologie · Nuovi e vastissimi regni: Spazio e Mare
Animazione totale, hi-res, 16-bit · Interfaccia innovativa a risposta immediata · Opzioni di controllo e diplomazia migliorate
Costruttore di scenari · Funzione multiplayer in internet e LAN · Nuovissime meraviglie con effetti cinematografici mozzafiato

PC CD-ROM





www.activision.com

www.leaderspa.it



Civilization: Call To Power © 1999 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call To Power is a trademark of Activision, Inc. CIVILIZATION computer games © 1991-1998 Hasbro Interactive, Inc. (successor to MicroProse, Inc.). MICROPROSE and CIVILIZATION are U.S. registered trademarks of Hasbro or its affiliates. This product is made and sold under license from Hasbro Interactive. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

DIRECTORY

APRILE 99



PRIMO IMPATTO

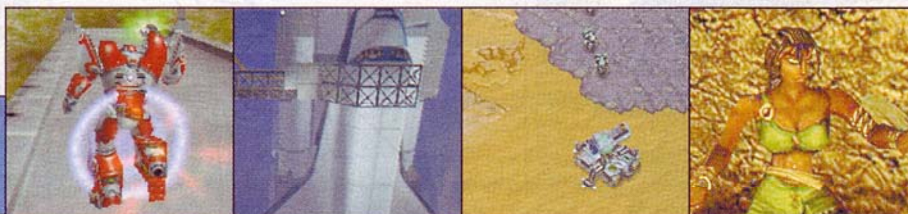
La parte Alien e Predator è stata facile. I colori sono stati tutta un'altra storia. Abbiamo sperimentato l'intero arcobaleno prima di cacciare fuori il risultato che avete trovato. Non è carina? Se la nostra artistica copertina è stata la causa della vostra scelta nei confronti della nostra rivista, fatecelo sapere, amati lettori.

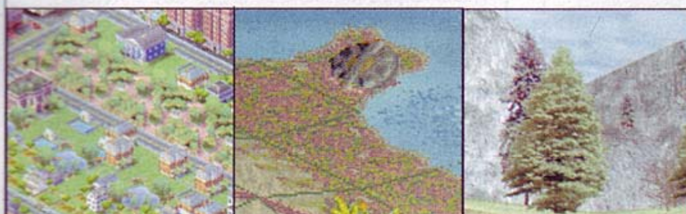
ANTEPRIME





RECENSIONI





INFO

LO VEDETE CHE ANCHE NOI ABBIAMO DEGLI "AMICI"



APPARIZIONI CELEBRI
Bill Clinton (ancora), Charles Bronson, Denise Richards (come sempre), Robin Williams, Matt Dillon, Meg Ryan, Claudia Pandolfi e altri che neanche ci ricordiamo.

CD-MANIA



ATTENZIONE: Il contenuto di questa rivista può variare leggermente, prima della stampa

EDITO

VERITÀ E INFORMAZIONE

Se ci seguite dai primi numeri vi sarete sicuramente accorti di alcune particolarità di questa rivista. Oltre al nostro linguaggio diretto e onesto, alle donnine mezze nude e un'attenzione speciale ai giochi On-Line, PCUltra vuole portarvi direttamente nel cuore dei videogiochi. Già nel numero che avete tra le mani, questa nostra missione diventerà più evidente. Se le altre riviste hanno scelto di trattarvi come semplici acquirenti, noi vogliamo immaginarvi come parte integrante del mondo dei videogiochi. L'articolo "Come Trovare Lavoro nell'Industria dei Videogames" è un primo passo per farvi capire meglio come ci si muove in questo ambiente e sul prossimo numero vi spiegheremo passo-passo come si produce un videogame. Nelle nostre anteprime continueremo a intervistare direttamente i programmatori e i creatori del gioco in modo da avere sempre le informazioni più interessanti sul processo creativo.

Oltre a farvi divertire vogliamo anche cercare di informarvi, istruirvi e assorbirvi nell'industria del divertimento elettronico. Molti di voi potranno obiettare che in Italia ci sono pochissime software house in grado di sviluppare videogiochi di qualità. Finora nel nostro paese questo ambiente è stato in mano a dilettanti e incompetenti, ma con l'arrivo della Ubi Soft e lo splendido lavoro dei ragazzi della Milestone, abbiamo l'impressione che questa situazione cambierà presto. Quindi, se vorrete diventare Game Designer fareste meglio a prepararvi già adesso.

Logicamente continueremo a darvi notizie sui migliori giochi in uscita e a giudicare impietosamente tutti i titoli che affollano gli scaffali dei negozi. Anche in questo caso cercheremo di dare un occhio di riguardo a tutti quei prodotti strani di cui le altre riviste non conoscono neanche l'esistenza.

E ora ci aspettiamo da voi una risposta. Fateci sapere cosa ne pensate di PCUltra. Cosa vi piace e cosa vorreste cambiare. Cerchiamo di lavorare insieme per dare una ventata di novità all'universo dei giochi per PC.

DIRETTORE EDITORIALE


ALESSANDRO FERRI







PCUltra videogiochi a massima velocità

PC ULTRA N. 3
Aprile '99
Pubblicazione mensile della
PLAY PRESS PUBLISHING srl

TEAM ITALIA
Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
CORPO REDAZIONALE
Luca Carta Coordinamento e Ufficio Stampa
Enrica Corradini Proof Reader
Carlo Chericoni Editor Tecnico
Sergio Pennacchini Pazzo
Stefano Arduino Folle
Diego Malara Schizzato
Giorgio Meo Design e impaginazione
Stefano Caldari Grafico
Andrea Gorello Abbonamenti
Pina Settembre Diffusione

TEAM USA
Mark Salmon Supervisore Capo
Rob Smith Direttore Esecutivo
Hector Salazar Spaventapasseri
Dan Egger Redattore Associato
Blake Fisher Redattore Anticipazioni
Ed "Slash" Lee Redattore CD
Quintin Doroquez Direttore Artistico
Kyle LeBouf Ass. Direttore Artistico

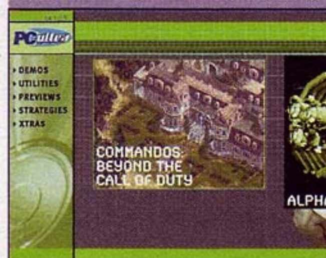
PUBBLICITÀ
Play Press Publishing srl, tel. 06/3701592, fax 06/3701502 - E-mail: playpres@uni.net

SI RINGRAZIA
Patricia Neuray Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Microsoft (Elisabetta Battistello), **Imageware** (Elena Santoro), **Arcona/Recoton Italia** (Mauro Avanzi), **Halifax S.p.A.** (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **CD Verte** (Francesca Vago), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi e Micaela Tempesta), **C.T.O.** (Silvia Voltan).

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 dell'11/11/98. ISSN 1127-6916. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. PC ULTRA Copyright © 1999 Play Press Publishing. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PC Accelerator, di proprietà © 1999 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Imagine Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PC Ultra.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana:
© 1999 Play Press Publishing srl

DISCO RING



RICHIESTE HARDWARE Windows 95/98, Pentium 133mhz, 32MB ram, Directx 5.0, Mouse, Scheda audio 100% compatibile Sound Blaster

PROPULSIONE

Meglio, molto meglio delle Spice Girl!

IL NOSTRO CD-ROM VIENE FORNITO CON UNA INTERFACCIA GRAFICA FACILE DA UTILIZZARE. SE PER VOI LE IMMAGINI IN MOVIMENTO SONO UN CONCETTO TROPPO COMPLESSO O AVETE PROBLEMI MOTORI, POTRETE USARE LA BARRA SULLA SINISTRA. CLICCATE PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERITE E CLICCATE ANCORA (SULL'IMMAGINE) PER TORNARE ALLA SCHERMATA PRECEDENTE. SE NELLA VOSTRA VITA AVETE GIÀ INSTALLATO UN GIOCO, NON DOVRESTE AVERE PROBLEMI. IN CASO CONTRARIO RIVENDETEVI IL COMPUTER E RITIRATEVI IN CAMPAGNA.

DEMO	PATCHES	TOOLS	MAPPE	VIDEO	STRATEGIE	VOTO		
D							COMMANDOS	**Forse Hitler non gradirebbe questo gioco... ma noi sì!**
D							ALPHA CENTAURI	**Il nuovo gioco di Sid Meier, il creatore di *Civilization*. Che bello...**
D							EXCESSIVE SPEED (DEMO)	**Velocità eccessiva? Sembra interessante...**
D							CLOSE COMBAT III	**L'amico di *Commandos* va in Russia**
D							WARZONE 2100	**L'ennesimo strategico in tempo reale...**
D							NBA LIVE '99	**Emulate Jordan in questa splendida simulazione di Basket**
D							RETURN TO KRONDOR	**Ottima grafica per un gioco molto bello**
D							TOCA 2	**La Codemasters ci regala l'ennesimo capolavoro**
D							QUEST FOR GLORY V	**Gloriaaa, manchi tu nell'aria...**
D							ALIEN VS PREDATOR	**Questa volta potete usare Predator**
D							ROLLCAGE	**Il primo gioco di corse ribaltabile... giocatelo e capirete!**
D							TUROK 2	**Il cacciatore di dinosauri più sfigato della storia torna sui nostri monitor**
		●	●				UNREAL	**Nuove mappe e un simpatico add-on**
	●		●				HALF LIFE	**Patch e mappe per il multiplayer**
		●	●				TRIBES	**Un set completo di skin e una mappa per il multiplayer**
	●						BALDUR'S GATE (PATCH)	**La prima patch per questo gioco è giunta tra noi**
		●					QUAKE III ARENA	**Il filmato del gioco più atteso dell'anno**

CD ROM FAQ

D: Non sento la musica, le immagini hanno colori sbagliati, a volte si impalla tutto e le ragazze non mi filano? Perché?
R: Se avete Windows 98 potrete incorrere in uno dei problemi descritti (soprattutto quello con le ragazze). Questo è dovuto ad alcuni inspiegabili fenomeni d'incompatibilità tra i due sistemi operativi della Microsoft! Che strano... chi se lo poteva aspettare da una personcina così a modo come Bill Gates.

D: Brutti idioti, la demo di *Half Life* del vostro CD non gira sul mio 486. Perché?
R: Assicuratevi di avere un computer che non faccia schifo prima di romperci con queste domande stupide.

D: Perché c'è una piccola spiaggia nel mio CD?
R: Apparentemente tu vivi in un'isola tropicale e dovresti andare fuori a cercare qualche selvaggia mezza nuda. Inoltre potresti anche essere più gentile col tuo postino.


COMMANDOS


RETURN TO KRONDOR


WARZONE 2100


EXCESSIVE SPEED







Gli OSCAR DI PCULTRA

I migliori giochi dell'anno

Più spettacolare dell'Oscar, più serio del premio Nobel e con più femmine seminude del Golden Globe... Le "Coppe del Nonno" di PCUltra si apprestano a diventare l'avvenimento più importante nel mondo dei videogiochi. Ogni rivistaccia di quart'ordine ha l'ambizione di mettere insieme quattro giudici incompetenti e consegnare i propri fetidi votacci. Ma qui a PCUltra funziona in un modo differente. Continuate a leggere e vedrete di cosa stiamo parlando.

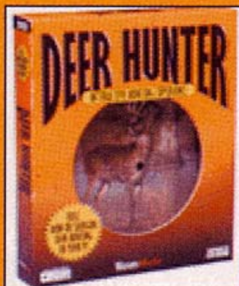


PREMI A CASO

Non tutti i premi possono venire collocati nell'ambito di una precisa categoria; eccovi una lista di vincitori di categorie inventate al momento.



PACCHETTO PIU' COMPLETO
UNREAL ···> Grande confezione, splendido gioco e un editor di livelli intuitivo... il tutto in un unico succoso pacchettino



MIGLIORE CONFEZIONE
DEER HUNTER ···> Il gioco è una cagata, ma senza dubbio la scatola merita una menzione speciale: congratulazioni!



MIGLIOR USO DI EFFETTI SONORI SBAGLIATI
CARMAGGEDON 2 ···> L'incubo dei vegetariani. Non importa cosa investiate, sentirete sempre l'urlo di dolore di una mucca asmatica. Grandioso!

OSCAR DELLA VERGOGNA DEL SETTORE
WIZARDWORKS ···> Gli stessi incompetenti che hanno dato alla luce *Deer Hunter* continuano a imperversare sfornando schifezze a ripetizione che compratori imbecilli non mancano di acquistare. In questo stesso modo la Acclaim uccise l'industria della console diversi anni fa. FINITELA!

IL GIOCO DELL'ANNO

Solo un gioco regna supremo

È con orgoglio supremo che consegnamo la "Coppa del Nonno" al gioco che ha rivoluzionato il modo di concepire gli sparatutto in soggettiva. D'ora in poi, tutti gli altri giochi di questo genere dovranno confrontarsi col suo altissimo standard.

Il Numero Uno
HALF-LIFE
Editore ···> Sierra
Sviluppo ···> Valve

PERCHÉ È CERTAMENTE IL MIGLIORE ···> Tutti noi della redazione non abbiamo avuto dubbi. Questo gioco offre il massimo in qualsiasi settore: grafica, storia, design, ecc. Tutto contribuisce ad affermare la sua superiorità nel mondo degli sparatutto in soggettiva.

COME HA CAMBIATO UN GENERE ···> *Half-Life* ha provato che uno sparatutto può anche essere dotato di una storia intrigante. La vecchia meccanica "uccidi tutti e trova la chiave" ha subito un'evoluzione portando nuova linfa vitale in questo genere di giochi. Se avremo fortuna, nel 1999 salteranno fuori molte imitazioni di questo gioco, anche se difficilmente potremo vedere qualcosa di meglio.

NEL 1999 ···> Resterà sicuramente sull'hard disk di molti giocatori, almeno finché non uscirà *Team Fortress 2*. In quel momento *Half Life* potrebbe diventare il titolo più giocato su Internet, battendo addirittura il mitico *Quake II*.

MOMENTO MIGLIORE ···> Scoprire che l'intelligenza artificiale dei marines che state combattendo è in grado di superare un esame di matematica del 5° liceo scientifico con un voto migliore del vostro.



StarCraft | **Di certo non al secondo posto nei nostri cuori.**

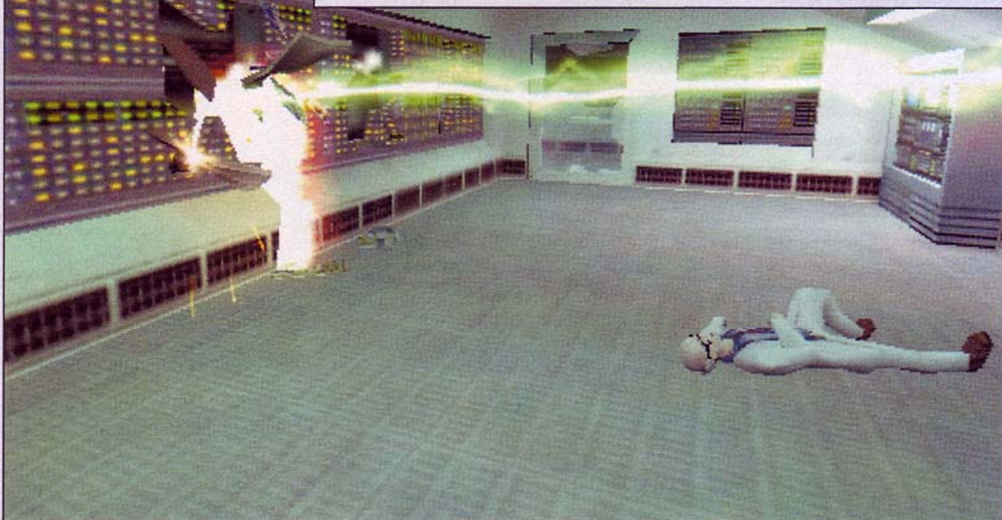
Il Secondo Venuto
STARCRAFT
Editore ···> Blizzard
Sviluppo ···> Blizzard

PERCHÉ È QUASI IL MIGLIORE ···> Anche se è stato distribuito moltissimi mesi fa, *Starcraft* rima-









Half-life | **Vincitore, dichiarato all'unanimità. Uno dei migliori giochi mai visti.**

ne sempre nei nostri cuori. Al momento non c'è nessun gioco di strategia in tempo reale in grado di competere con il capolavoro della Blizzard. Gli unici che non ammettono questa evidenza sono i supporter di *C&C*. Tanto per la cronaca, nel mondo sono state vendute più di un milione di copie.

COME HA CAMBIATO UN GENERE ···> L'introduzione di tre razze completamente diverse eppure così ben bilanciate, ha completamente modificato il modo di concepire i giochi di strategia in tempo reale. Per la prima volta ci si trova a dover cambiare completamente la propria strategia d'attacco piuttosto che usare delle unità che hanno solamente delle piccole differenze grafiche. Fino all'uscita di *Warcraft 3* o *C&C Tiberian Sun*, questo titolo sarà senza dubbio il Re incontrastato di questo genere.

NEL 1999 ···> Continuerà a fare scalpore, e gli appassionati di questo genere non smetteranno di giocarci finché la Westwood non farà uscire l'attesissimo *C&C Tiberian Sun*.

MOMENTO MIGLIORE ···> Giocare su Internet e formare alleanze segrete con tutti gli avversari, finché non si è abbastanza forti per eliminarli uno ad uno.

Il Terzo Posto
RAINBOW SIX
Editore ···> Red Storm
Sviluppo ···> Red Storm

PERCHÉ È QUASI IL MIGLIORE ···> Il gioco "sorpresa" del 1998 era in lizza per il primo posto fino all'uscita di *Half Life*. Grafica e suono non sono nulla di speciale, ma il sistema di gioco è straordinario.

COME HA CAMBIATO UN GENERE ···> Questo gioco ha trasformato i guerrieri arroganti di *Quake* in cacasotto pronti a nascondersi ogni volta che si sente uno sparo. Grazie al suo sistema di gioco innovativo, *Rainbow Six* ha introdotto la strategia e la paura della morte negli sparatutto in soggettiva. Semplicemente grandioso.

NEL 1999 ···> Continuerà a godere di un grande successo, soprattutto se giocato On-Line. Inoltre si arricchirà del pacchetto di espansione *Eagle Watch* e probabilmente darà vita a uno dei sequel più attesi di tutti i tempi (*Rainbow 7*?).

MOMENTO MIGLIORE ···> Il senso di colpa dopo aver "accidentalmente" ucciso metà dei membri della vostra squadra. Ammazzare i propri compagni durante una partita su Internet non è una cosa giusta, ma provateci almeno una volta.

GLI ALTRI CANDIDATI
Pur non essendo riusciti a raggiungere le prime tre posizioni, i giochi seguenti hanno ampiamente meritato una citazione.

4. *Thief: The Dark Project*
Editore ···> Eidos
Sviluppo ···> Looking Glass
IL NOSTRO COMMENTO ···> Non avremmo mai pensato che ci sarebbe piaciuto un gioco consistente nello strisciare dietro ai nemici senza neanche spararargli un colpetto al cranio.

5. *Tribes*
Editore ···> Dynamix
Sviluppo ···> Dynamix
IL NOSTRO COMMENTO ···> Livelli straordinari, grande giocabilità ed estrema velocità su Internet. Se amate il multiplayer, questo titolo fa sicuramente per voi.

6. *Unreal*
Editore ···> GT Interactive
Sviluppo ···> Epic MegaGames
IL NOSTRO COMMENTO ···> Esteticamente è sicuramente il gioco più bello. Ha un solo difetto, il suo codice per Internet è difettoso.

7. *Need For speed III*
Editore ···> Electronic Arts
Sviluppo ···> Electronic Arts
IL NOSTRO COMMENTO ···> Il più bel gioco di corse per PC, con comandi efficienti e ottima grafica. Adatto a tutti coloro che cercano l'emozione di guidare un vero bolide.


Thief | **Ha quasi guadagnato uno dei primi tre posti.**


NfS III | **Gran velocità!**


Tribes | **Re dei multiplayer.**


Unreal | **Lento su Internet.**

8. *Grim Fandango*
Editore ···> Lucas Arts
Sviluppo ···> Lucas Arts
IL NOSTRO COMMENTO ···> La migliore avventura grafica dell'anno, con una straordinaria storia e moltissimo umorismo. Ha perfino conquistato noi di PCUltra a cui generalmente fanno schifo i titoli di questo tipo.

9. *Baldur's Gate*
Editore ···> Interplay
Sviluppo ···> BioWare Corp.
IL NOSTRO COMMENTO ···> Il miglior gioco di ruolo degli ultimi dodici mesi. Tutti gli appassionati di *D&D* troveranno le regole e le atmosfere tipiche della saga *Forgotten Realms*. La profondità della storia e le belle animazioni 2-D dimostrano che non è necessario possedere una scheda acceleratrice 3-D per potersi divertire col PC.

10. *NHL '99*
Editore ···> EA Sports
Sviluppo ···> EA Canada
IL NOSTRO COMMENTO ···> Il miglior gioco di sport di tutti i tempi. *NHL 99* è addirittura riuscito a migliorare il vecchio *NHL 98*... una cosa che a noi pareva impossibile.

PREMI A CASO



MIGLIORE CAMPAGNA PUBBLICITARIA
GLOBAL DOMINATION ···> Oltre a essere divertente propone anche una foto piuttosto interessante.






MIGLIOR USO DEL CORPO FEMMINILE
FORSAKEN ···> La donna nuda sulla scatola non ha niente a che vedere con il gioco, ma di certo tira su il morale (e anche altro).

PREMIO: "È ORA DI DIRE 'ABBASTA'"
TOMB RAIDER III ···> Il motore di gioco è ormai vecchio di quattro anni. Lara ci piace molto, ma ha bisogno disperatamente di qualche vera innovazione o *TR4* sarà un'autentica schifezza.

Premio per la trasmissione più in linea con PCUltra: Barracuda!

PREMI A CASO



MIGLIOR MOD

SOUTH PARK per QUAKE II ···> Questi personaggi sono protagonisti di una serie di cartoni animati molto famosi in USA. Anche se in Italia sono completamente sconosciuti, questo MOD per *Quake II* risulta molto divertente e creativo.



MIGLIOR STORIA

GRIM FANDANGO ···> Brillante, avvincente, divertente e originale. Poteva mostrare qualche esplosione in più ma siamo in vena di concessioni.

MIGLIOR GIOCO AMBIENTATO IN UN FUTURO POST-ATOMICO

POWER SLIDE ···> Un buon gioco di corsa, peccato per l'inutile storia di sottofondo.

MIGLIOR BUG

MYTH II ···> Coloro che hanno comprato questo gioco potranno giocarci all'infinito perché non è possibile disinstallarlo.

MIGLIOR GIOCO PER "MANO LESTA"

LULA VB ···> Per chi non lo sapesse, questo titolo è una specie di Tamagotchi erotico in cui bisogna soddisfare le voglie di una procace spogliarellista. Tutto molto bello!

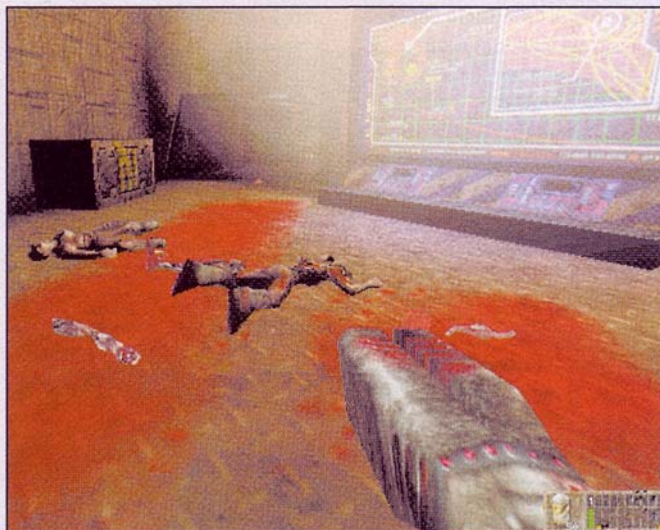
IL PREMIO "NON SUL MIO DESKTOP"

EVERQUEST ···> Qualcuno in redazione, una volta, ebbe il coraggio di caricare tale gioco sul proprio computer. Alla vista del collegamento sul desktop, tutti gli altri cominciarono a coprire di ridicolo il malcapitato. Non citiamo la persona per evitare ulteriori umiliazioni.

GRAFICA MIGLIORE

Il look è importante

Qualsiasi individuo o rivista che affermi che la grafica non è importante, sta sicuramente mentendo. L'aspetto visivo è fondamentale per aiutarvi a calare nell'azione e per rendere più realistica l'esperienza di gioco. Ovviamente il look non è tutto (come ci hanno dimostrato i programmatori del tragico *"Trespasser"*). Se volete avere immagini sconvolgenti, i giochi che seguono sono una valida alternativa al vostro sito pornografico di fiducia.



Unreal | Graficamente è il gioco più bello del 1998!

1. UNREAL

Sviluppo ···> Epica MegaGames
Editore ···> GT Interactive

IL LOOK ···> Fulmini policromatici, texture straordinarie e ottimi effetti luminosi. Dal punto di vista grafico *Unreal* non teme alcun confronto. Senza questa incredibile cura dell'immagine, *Unreal* sarebbe stato solo un altro pallido clone di *Quake II*.
Al momento ci sono altri 20 titoli in preparazione che usano l'impressionante potenza del motore di *Unreal*. Speriamo che tra questi ce ne sia qualcuno in grado di sfruttarlo meglio del pessimo *Klingon Honor Guard*. Se i grafici sapranno fare bene il loro mestiere, prepariamoci a essere stupiti.

2. HALF-LIFE

Sviluppo ···> Valve
Editore ···> Sierra

IL LOOK ···> Ha preso elementi da *Quake* e da *Quake II*, per creare un mondo tetro nel quale ambientare una storia maestosa. *Half Life* offre un'incredibile varietà di livelli, grandi mostri e possibilità di fare dei danni terribili durante i deathmatch.

3. TRESPASSER

Sviluppo ···> Dreamworks
Editore ···> Dreamworks

IL LOOK ···> Nessun titolo ha una grafica migliore di *Trespasser* quando si tratta di immagini fisse. Peccato che durante il gioco bisogna anche muoversi. L'animazione scattosa e alcuni difetti di programmazione lo rendono graficamente meno eccitante di quanto ci aspettassimo. Non possiamo inoltre dimenticare l'orrido sistema di gioco.

MIGLIOR SUONO

Godimento auricolare

Il sonoro è spesso un elemento sottovalutato. Sicuramente da solo non è in grado di salvare un brutto gioco dall'oblio, ma è fondamentale per trasformare un buon titolo in un vero capolavoro.

1. Half-Life

Sviluppo ···> Valve
Editore ···> Sierra

SENTI QUI ···> Il suono 3D è un vero godimento; inoltre diventa presto un'abitudine a cui non si può rinunciare. La possibilità di individuare la posizione del nemico ascoltando il suono dei suoi passi è qualcosa di veramente mitico. Ancora una volta il gioco della Valve riesce a staccare la concorrenza. Musica, voci ed effetti speciali contribuiscono a farvi calare nell'atmosfera del gioco.



Half-Life | Scienziati piagnucolanti in 3D!

2. UNREAL

Sviluppo ···> Epic
Editore ···> GT Interactive

SENTI QUI ···> È stato il primo gioco a utilizzare il suono 3D. Le musiche e gli effetti speciali di *Unreal* contribuiscono brillantemente a rendere l'esperienza di gioco ancora più coinvolgente. Nessun giocatore potrà mai dimenticarsi il rumore della ricarica dell'eightball.

3. Thief: TDP

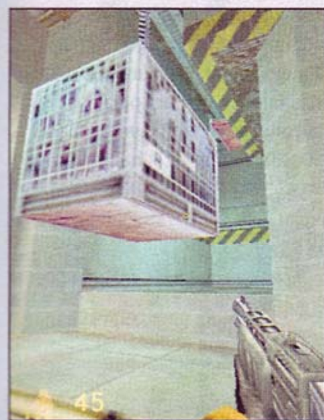
Sviluppo ···> Looking Glass
Editore ···> Eidos

SENTI QUI ···> Poiché il gioco consiste nello strisciare nell'ombra, è importantissimo fare attenzione a dove si mettono i piedi. Camminare su un terreno rumoroso rivelerà la vostra posizione al nemico.

MIGLIOR DESIGN

Ecco la vera forza di un gioco!

Non tutto quello che rende grandioso un gioco è visibile a occhio nudo. Alcuni piccoli particolari impercettibili sono fondamentali per dare vita a un vero capolavoro. L'architettura dei livelli, il bilanciamento delle difficoltà, la caratterizzazione dei personaggi, il metodo di controllo e la disposizione degli enigmi sono elementi che rendono veramente speciale un gioco. Noterete che i vincitori di questa sezione sono anche i migliori giochi dell'anno. Di certo ciò non è una coincidenza.



Half-Life | Non sappiamo più che dire... per noi è il numero uno.

1. HALF-LIFE
Editore ···› Sierra
Sviluppo ···› Valve

PUNTO D'ONORE ···› Fin dall'inizio è ovvio che *Half Life* è stato progettato per essere un'esperienza completa e coinvolgente. Fra le sue innumerevoli innovazioni citiamo il fatto che non occorre ritrovare alcuna maledetta chiave elettronica colorata per proseguire nell'avventura. Sembrerà strano, ma questo è già un grande pregio rispetto ai suoi predecessori.

2. STARCRAFT
Editore ···› Blizzard
Sviluppo ···› Blizzard

PUNTO D'ONORE ···› In un gioco di strategia in tempo reale è fondamentale riuscire a creare il giusto bilanciamento tra le forze in campo. *StarCraft* in questo ha dato una lezione a tutti. Le tre razze in lotta sono perfettamente equilibrate e, inoltre, obbligano il giocatore a trovare nuove strategie per sperare di vincere. Provate a vedere cosa hanno combinato i programmatori di altri giochi simili e vi renderete conto di quanto siano stati bravi i creatori di *StarCraft*.

3. RAINBOW SIX
Editore ···› Red storm
Sviluppo ···› Red storm

PUNTO D'ONORE ···› Prendendo singolarmente i vari elementi di questo gioco non c'è nulla che spicchi in modo particolare. E' però incredibile come si siano fusi in modo eccellente. La pianificazione dei livelli, l'intensità degli scontri e l'emozione della caccia all'uomo sono i punti di forza di questo splendido titolo.

MAGGIORE LONGEVITA'

Ci sto ancora giocando?

Longevità è ciò che trasforma un gran gioco in un vero classico. Molti insistono nel dire che *Jedi Knight* sia uno dei più grandi titoli di tutti i tempi, ma alla fine anche loro hanno finito per cancellarlo dal loro hard disk. Solo i veri capolavori durano in eterno e non vengono mai disinstallati. Word, Windows e i drivers del CD Rom, hanno più probabilità di essere cancellati dal nostro PC, di *Quake II*. Eccovi tre esempi di ciò di cui stiamo parlando:

1. STARCRAFT
Editore ···› Blizzard
Sviluppo ···› Blizzard

LONGEVITÀ ···› Anche se ormai inizia a essere un po' vecchiotto, questo gioco non sembra risentire del peso del tempo. Ormai un PC senza *StarCraft* è come un PC privo del solitario di Windows. Inoltre la nuova espansione di *Brood War* contribuirà ad allungare ulteriormente l'innata longevità di *StarCraft*. Chissà se un giorno qualcuno si stancherà di questo gioco!?!



StarCraft | Il classico istantaneo.

2. HALF-LIFE
Editore ···› Sierra
Sviluppo ···› Valve

LONGEVITÀ ···› La modalità di gioco in solitario è lunga, difficile e coinvolgente. Ma quello che lo fa restare sui nostri PC è l'attesa di *Team Fortress 2*. Questo imminente seguito lo trasformerà in uno dei titoli più giocati On-Line. Nel frattempo, se avete finito l'avventura principale potete sempre dedicarvi ai Deathmatch su Internet.

3. QUAKE II
Editore ···› Activision
Sviluppo ···› Id Software

LONGEVITÀ ···› Il gioco originale è uscito nel '97, ma grazie ai numerosi pacchetti d'espansione, rimane uno dei titoli più amati nella nostra redazione e nel mondo. L'unico sparatutto in soggettiva che ha qualche possibilità di rimpiazzarlo è *Quake III Arena*. Personalmente ritengo che saremo costretti a eliminare Excel dal computer principale perché nessuno di noi ha intenzione di eliminare gli 846 MB di *Quake*.

PREMI A CASO



IL MOMENTO PIU' ECCITANTE
Uccidere qualcuno con una granata in *Rainbow 6* è un'emozione veramente rara (a meno che non si colpisca un collega).



PREMIO "MA CHE SI ERANO FUMATI?"
VANGERS ···› Ancora non abbiamo capito perché hanno realizzato questo gioco.



PREMIO "MA CHE CI ERAVAMO FUMATI?"
TRESPASSER ···› Un punteggio di 5 ha sancito l'ultima volta che siamo stati così clementi con un gioco pessimo.

MIGLIOR INVENZIONE PCULTRA PER IL PRANZO
Panino con salame piccante, sottaceti, formaggio svizzero e olive snocciolate. Non male, anche se poi abbiamo vomitato tutti.

PREMIO PER: "CI È MANCATO POCO"
Rainbow Six ···› Ha ricevuto una nomination in ogni categoria senza vincere assolutamente nulla. Creare un bel gioco nello stesso anno in cui esce qualcosa come *Half Life*, deve essere veramente frustrante.

PREMI A CASO



PREMIO PER L'USO SCONSIDERATO DI EFFETTO "RIFLESSO SULLE LENTI"
INCOMING ···> Un trucchetto carino ma dopo un po' rompe.



USO PEGGIORE DEL MOTORE DI UNREAL PAREGGIO
KLINGON HONOR GUARD e TNN OUTDOORS PRO HUNTER ···> Due pessimi esempi di come sfruttare malissimo una tecnologia vincente.



PREMIO PER IL MOTORE PIU VECCHIO
Il motore Build è riuscito ad apparire in due dei peggiori giochi del '98. Comunque non è colpa sua se è vecchio di tre anni.

MIGLIOR HARDWARE
RIVA TNT ···> Incredibilmente rapido, grandiosi effetti visivi, ha quasi fatto fuori il potente VOODOO 2... Quasi.

PREMIO PER: "DI CERTO NON USEREMO QUESTA ROBA"
UR GEAR HEADSET ···> Fantastico! Finalmente un capo di abbigliamento che ci fa sentire veramente scemi.

LE PUPE DEL 1998

Ooh la la!

Queste femmine non sono reali, ma la loro presenza costituisce una rilassante parentesi fra la moltitudine di personaggi maschili presenti nei vari videogiochi. Comunque, se ci fate caso, nessuna di queste bimbe è la protagonista di uno dei titoli vincitori. Questo dimostra che i recensori di PCUltra pensano anche col cervello e non solamente col...

PUPA ROVENTE DELL'ANNO
Lara Croft ···> *Tomb Raider III*: L'archeologa guerriera è ancora la numero uno. *Tomb Raider* sta invecchiando; fortunatamente i suoi poligoni non subiscono l'effetto del tempo e della gravità.
Elexis Sinclair ···> *Sin:* ci piacciono le bimbe cattive e questa è proprio una peste. Si meriterebbe una bella sculacciata.
Allison Huxter ···> *Space Bunnies Must Die:* Allison è l'unica cosa di valore presente in questo gioco.

PUPE VERE VICINE AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI
Elizabeth Hurley
Che c'entra? ···> Si dice che sarà la protagonista del film ispirato a *Tomb Raider.*
Mila Jonovich
Che c'entra? ···> Lei era la protagonista del film il *Quinto Elemento* da cui è stato tratto il gioco.
Stephanie Seymour
Che c'entra? ···> È la sorella di Lance Seymour della GT Interactive.

PUPE CHE NON HANNO A CHE FARE CON VIDEOGIOCHI
Denise Richards ···> È la nostra preferita! L'unica donna che potrebbe convincerci a cancellare *Quake* dall'Hard Disk!
Claudia Pandolfi ···> Se non la votavamo il capo si incazzava. Le sue gambe chilometriche sono comunque un vero spettacolo.
Salma Hayek ···> Successa attrice sudamericana. Per i pochi che non la conoscono era la vampira di "Dal Tramonto all'Alba".





Denise Richards



Claudia Pandolfi



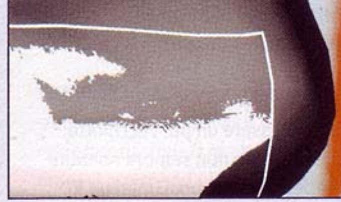
Elizabeth Hurley



Salma Hayek



Stephanie Seymour



Lara Croft

Se qualcuno
ti chiede una
mano,
pensaci
bene...

PREMI A CASO

MIGLIORE ARMA

L'anno 1998 passerà alla storia come l'anno in cui gli sparatutto in soggettiva hanno cominciato a invecchiare. Non ci sono state grandi innovazioni in fatto di armi da utilizzare, ma alcune variazioni di quelle storiche sono state comunque piacevoli.

1. SQUEAKY TOY – *Shogo* ···› Non c'è nulla di meglio per umiliare gli avversari. Usatela dieci volte di seguito e gli avversari piangeranno come dei bambini.

2. LAW – *Half Life* ···› La migliore variazione del lanciarazzi di *Quake*. Consente la possibilità di controllare il missile lanciato. Per usarla al meglio vi servirà una grande abilità, ottima mira e tanta fortuna.

3. FLAK CANNON – *Unreal* ···› Con due modalità di fuoco completamente diverse, quest'arma è sicuramente una delle migliori mai viste per i combattimenti a corto raggio. Un vero capolavoro.

4. BULLGUT – *Shogo* ···› Una miriade di razzi che sfrecciano all'unisono verso il bersaglio, accompagnati da effetti travolgenti.

MIGLIOR PACCO MISSIONE

STARCRAFT : BROOD WAR ···› Unità perfettamente bilanciate, nuove mappe e altre trovate intelligenti. Tutto ciò rende questa espansione la migliore sul mercato. Inoltre ci dimostra che i pacchetti aggiuntivi originali sono nettamente superiori a quelli creati da altre società. La Blizzard non ha concorrenti nel suo campo.

MIGLIOR NUOVA PERIFERICA

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE ···› Design grandioso, sistema force feedback praticamente perfetto e pedali poco ingombranti rendono questo volante la migliore periferica dell'anno.

MIGLIOR LIVELLO DEATHMATCH

Per riuscire a creare un DM indimenticabile è importantissimo riuscire a equilibrare il tutto. Le armi e i bonus devono essere ben bilanciati e posizionati nei luoghi giusti. Inoltre anche l'architettura del livello deve essere studiata approfonditamente per cercare di non favorire troppo alcuni stili di gioco.

1. Amazon – *Rainbow Six* ···› La perfetta disposizione degli elementi di sfondo e l'estrema vicinanza del nemico rendono questo livello il migliore visto negli ultimi 12 mesi.

2. Behind Zee Bookcase – *Sin* ···› Grandiosa l'idea di rimpicciolire i giocatori e immergerli in un livello pieno di giganteschi oggetti comuni. Sicuramente questo è il fiore all'occhiello di *Sin*.

3. Sub Transit – *Half life* ···› Il treno della morte è un massacro continuo. Adatto a chi vuole concentrarsi su scontri all'ultimo sangue in cui l'abilità conta più della strategia.

4. DMTundra – *Unreal* ···› La battaglia per il possesso delle migliori armi a corto raggio fa di questo livello un piccolo classico.

5. Shooting Gallery – *Unreal* ···› La grande concezione di gioco lo rende uno dei migliori livelli mai ideati per *Unreal*. Per procurarvelo dovrete darvi da fare a cercarlo su



"Amazon" da *Rainbow Six* | **Mortale!**

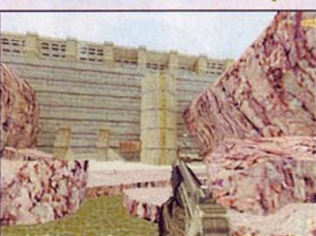
Internet o su uno dei nostri CD.

6. Il migliore di tutti i tempi - The Edge – *Quake II* ···› Questo livello Deathmatch rappresenta la perfezione assoluta. Il suo bilanciamento lo rende adatto a tutti i tornei e campionati di *Quake II*. Qui solo i migliori hanno reali possibilità di vittoria.

MIGLIOR LIVELLO PER GIOCARE

Per staccarsi dalla media, un livello single player, deve offrire emozioni che rimarranno nella mente del giocatore per moltissimo tempo. Nemici giganteschi, colpi di scena improvvisi e situazioni particolari contribuiscono a rendere indimenticabile un'esperienza di gioco in solitario.





"Residue Processing" da *Half-Life* | **Per ques'anno il miglior livello!**

1. Residue Processing – *Half Life* ···› Si può quasi sentire l'odore dei materiali radioattivi. Inoltre la grande varietà di ambienti e la maledetta artiglieria pesante sono in grado di offrire parecchi momenti indimenticabili. Un livello che rimarrà a lungo impresso nelle nostre menti.

2. BioDome – *Rainbow Six* ···› A noi di PCUltra ci sono voluti giorni e centinaia di morti per superare il punto più mortale di questo livello. Occorre un preciso lavoro di squadra e la rassegnazione a sacrificare alcuni dei vostri soldati. Inoltre, dovrete avere un'ottima mira e tantissima fortuna. Quando riuscirete a finirlo vi sentirete dei veri campioni.

3. Terran Level 3 – *StarCraft* ···› Questo livello fa veramente PAURA. Il vostro scopo è quello di riuscire a rimanere in vita per poco tempo, ma l'arrivo degli Zerg metterà a dura prova i vostri nervi. L'attacco improvviso di questi insettoidi fa fare la figura dei babbei perfino agli alieni di *Starship Troopers*.

MIGLIOR GIOCO DI 30 MINUTI

Questi titoli potranno non essere i più profondi o i più bilanciati, ma se avete solo 30 minuti da dedicare al divertimento sono sicuramente quelli a cui giocherete. Decisamente rappresentano il modo migliore per scaricare lo stress in solo mezz'ora.

1. *Carmaggedon 2* ···› Non c'è modo migliore di farsi una risata e scaricare la propria rabbia che giocare in *Carmaggedon 2*, e sfogarsi in questo furioso combattimento su qualche innocente pedone.

2. *Quake II* ···› Lo sappiamo! Questo gioco e ormai vecchio, ma diteci voi quale altro titolo è in grado di eliminare lo stress meglio di *Quake II*.

3. *Motocross Madness* ···› Non è certo un gran gioco, ma è comunque ottimo per fare qualche pazzia e passare un po' di tempo.



Carmageddon 2 | **30 minuti ottimamente spesi.**

...potresti avere



sgradite sorprese

PREMI A CASO

I GRANDI CAMPIONI

MIGLIORI EFFETTI SPECIALI
Gli effetti speciali servono a rendere sempre più spettacolari e distruttive le armi degli sparatutto in soggettiva. Ecco, quindi, un premio speciale al titolo che ha saputo creare gli effetti visivi più intensi degli ultimi dodici mesi.



SHOGO ⇢ Ogni arma è accompagnata da effetti sconvolgenti, è come guardare un cartone animato giapponese col dito sul pulsante del joystick.

PREMIO ALLA CARRIERA
JOHN CARMACK ⇢ Senza di lui non avrebbe senso fare una rivista come la nostra. In effetti quest'anno non è uscito nessun gioco di Carmack, quindi non abbiamo potuto dargli nessun riconoscimento. Per questa ragione ci siamo inventati un premio alla carriera che gli rendesse il giusto omaggio per le sue produzioni passate. *Doom, Quake, Quake II* e molti altri giochi esistono solo perché Carmack esiste. Il suo stile di programmazione ha creato lo standard contro cui gli altri sviluppatori devono necessariamente misurarsi. Ancora oggi, il vecchio John non ha trovato nessuno in grado di rubargli la corona di Re dei giochi d'azione. Per tutte le ore passate a massacrare allegramente orde di demoni infernali e invasori alieni, possiamo solo dire grazie a Carmack nella speranza che ci regali presto un altro capolavoro. Grazie di esistere! (A questo punto ci vorrebbe il discorso commosso dell'interessato che ritira il premio e ringrazia collaboratori, parenti, ecc.)

Creare un buon videogioco è un vero lavoro di squadra. Per questa ragione abbiamo selezionato i migliori uomini che lavorano in questo campo per dare vita al team in grado di creare "il grande gioco ideale". È il nostro modo di ringraziarli per aver passato ore davanti allo schermo a lavorare per dare vita a grandi capolavori. Questi 11 individui sono certamente i migliori professionisti del mondo. Tenete presente che dietro ogni nome c'è una squadra di fidati collaboratori che per ragioni di spazio non abbiamo potuto nominare.
Ma ora passiamo a presentarvi le superstar del 1998. Anche se non li avete mai sentiti nominare (il mestiere del programmatore non porta certo ad avere fama mondiale come quello dell'attore), credeteci sulla parola: sono dei geniacci!



Unreal | Gran motore!

Programmatore: Tim Sweeney – Epic Mega Games – *Unreal*
Perché LUI? ⇢ Ha creato lo straordinario motore di *Unreal*, portando così la grafica dei giochi PC a nuovi livelli. Il codice Internet non è mai stato perfezionato, ma il suo lavoro sul motore base è veramente straordinario. È giustamente considerato uno dei due migliori programmatori del settore.

Capo del progetto (project lead): Gabe Newell – Valve – *Half-Life*
Perché LUI? ⇢ Visti i numerosi premi che abbiamo assegnato a *Half Life*, ci sembrava giusto reclutare il capo della progettazione di questo splendido gioco. Quando così tante cose vanno a buon fine è evidente che chi le dirige è un vero fuoriclasse.

Concetto di gioco: Brian Upton – Red Storm – *Rainbow Six*
Perché LUI? ⇢ È la mente dietro il concetto di gioco di *Rainbow Six*. La Red Storm non aveva mai fatto niente di tanto straordinario fino a oggi. Grazie all'impostazione innovativa, questo titolo è riuscito a cambiare radicalmente il concetto di gioco multiplayer su Internet.



Grim Fandango | Profondo!

Autore della storia: Tim Schaefer – Lucas Arts – *Grim Fandango*
Perché LUI? ⇢ Non esiste altro titolo per PC che abbia una trama più avvincente di *Grim Fandango*. Tim è riuscito a sconvolgere radicalmente tutte le convenzioni tipiche dei titoli d'avventura e ha creato una trama completamente originale. Con *Grim* e *Full Trottle* al suo attivo, questo genio della Lucas Arts ha staccato nettamente qualsiasi tipo di concorrenza.

Inteligenza artificiale: Jay Stelly e Steve Bond – Valve – *Half-Life*
Perché LORO? ⇢ Tutti i personaggi che incontrate in *Half Life* si comportano come reali esseri umani, caratterizzato da un'intelligenza artificiale personale. Non sono tutti furbissimi, ma questo è un aspetto voluto che dona un nuovo spessore a questo genere di giochi.

Art Designer (Direttore Artistico): Peter Tsacle – Lucas Arts – *Grim Fandango*
Perché LUI? ⇢ Per realizzare una grafica spettacolare bisogna saper usare perfettamente le nuove tecniche di programmazione, ma per diventare un buon direttore artistico serve "solo" tanta creatività e immaginazione. I personaggi e gli scenari di *Grim Fandango* sono splendidi, vari e sempre originali il che rende Peter la scelta ideale da includere nel nostro team.

Programmatore internet: Mark Frohmeyer – Dynamix - *Tribes*
Perché LUI? ⇢ Anche se *Tribes* ha molti aspetti originali, il suo vero punto di forza rimane la velocità quando si gioca On-Line. Il suo codice Internet è così funzionale che perfino il grande *Quake II* fa brutta figura al suo confronto.

Designer del gioco: Tim Stellmach – Looking Glass - *Thief*
Perché LUI? ⇢ Siamo tutti rimasti sorpresi dall'incredibile qualità di *Thief*. Inoltre il suo sistema di gioco basato sul non farsi scoprire dagli avversari è veramente divertente. Stellmach, ideatore di tutto ciò, per questa ragione entra di diritto nella squadra dei top 11.

Designer dei livelli: Scott Youngblood – Dynamix - *Tribes*
Perché LUI? ⇢ Fino all'uscita di *Tribes*, il design dei livelli consisteva in una serie infinita di corridoi che si incrociano. L'introduzione di elementi esterni e di nuove elementi architettonici interni ha contribuito all'evoluzione dei giochi del suo genere.

Bilanciamento del gioco: Rob Pardot – Blizzard - *StrarCraft*
Perché LUI? ⇢ È ormai conosciuto in tutta l'industria del settore come la massima autorità in fatto di bilanciamento di difficoltà. Riuscire a equilibrare tre razze complesse come quelle di *StarCraft* non deve essere stata un'impresa semplice. Grazie alla sua abilità, lo strategico in tempo reale della Blizzard ha staccato tutta la concorrenza. Confrontate *StarCraft* e *Max II* e vi renderete conto di cosa stiamo parlando.



Rainbow Six | Bella musica!

Composizione musicale: Soundelux – *Rainbow Six*
Perché LORO? ⇢ L'epica colonna sonora è uno degli aspetti più memorabili del gioco. Questa compagnia è anche responsabile per la musica di film come "The Rock" e "Braveheart" (in cui la colonna sonora riesce a colpire di più dei tanti culi pelosi degli scozzesi). Questi musicisti sono davvero straordinari.

Virgin INTERactive

CAPCOM®

15

PC CD-ROM



Scatola, Manuale e Text on screen in Italiano
Requisiti tecnici: Windows 95/98, Pentium 166 MHz,
lettore CD-ROM 4X, 24 Mb RAM, Scheda grafica 2 Mb DirectX 6
compatibile, Scheda sonora DirectX 6 compatibile,
1 Mb libero su HD per i dati del gioco più 100 Mb per swap file.

E' COSI'
ORRENDAMENTE
SPAVENTOSO
CHE DOVRESTI
GIRARNE ALLA
LARGA.

RESIDENT EVIL 2

E' COSI'
INCREDIBILMENTE
APPASSIONANTE
CHE NON POTRAI
FARNE A MENO.

Il terrore è tornato!



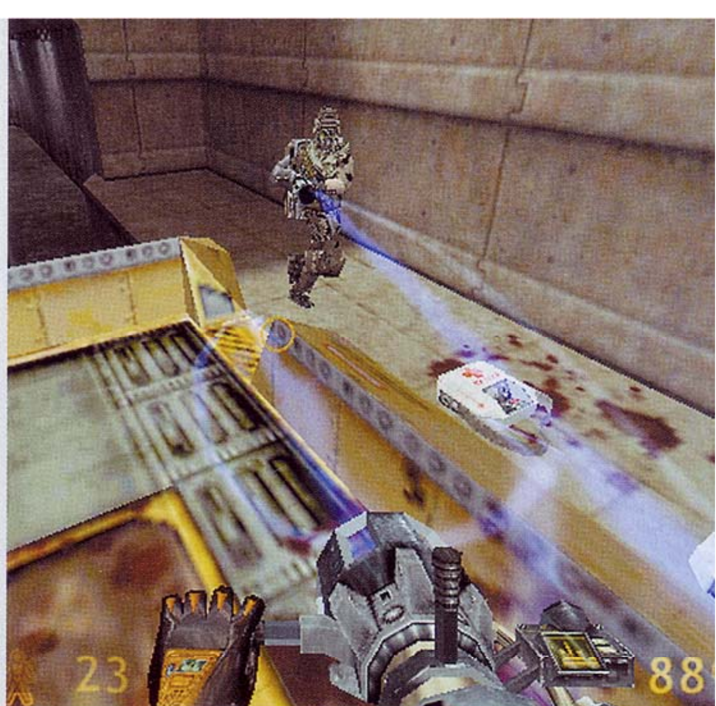
...lo trovi dai migliori rivenditori.
Cerca l'elenco sul sito Internet
www.leaderspa.it
...se hai FEGATO!

....ora su PC

FRA DIECI ANNI...

Queste sono immagini del 1998 che resteranno impresse nella nostra memoria per i secoli a venire.





HALF-LIFE



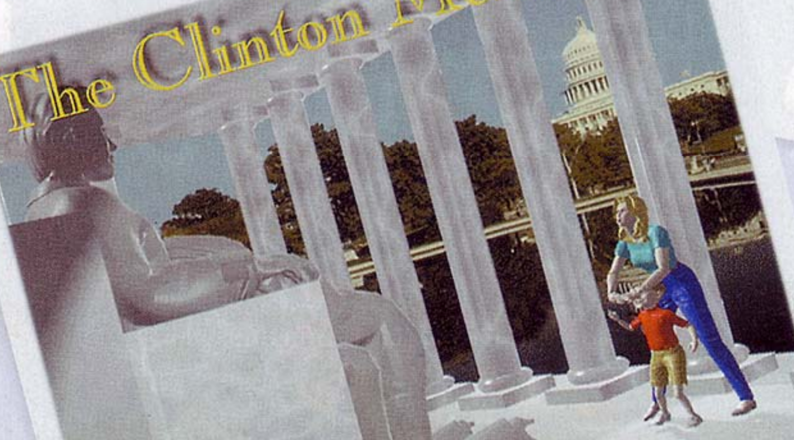
STARCRAFT



UNREAL



TRIBES



MAI NESSUNO AVEVA OSATO TANTO!!!



PCultra
videogiochi a massima velocità

DIVENTA ANCHE TU CREATORE DI VIDEOGAME CON UPRISING® 2

La Ubi Soft in collaborazione con PCUltra vi offre un'opportunità unica e irripetibile. Potrete finalmente fare il primo passo per entrare a far parte del mondo dei videogiochi.

Quello che dovrete fare è semplice.
Acquistate una copia del mitico Uprising™ 2 Lead & Destroy™.
Leggete bene le istruzioni e imparate a utilizzare l'editor di livelli incluso col gioco.
Calatevi nei panni di Dio e create una mappa in cui ambientare gli scontri del gioco.
Spedite il tutto a PCUltra e incrociate le dita!
Dopo una prima selezione di materiale effettuata da noi bastardi, le migliori mappe verranno inviate in America.
Gli autori del gioco (Cyclone Studios) sceglieranno le migliori.

TUTTO QUESTO NON È SOLO PER LA GLORIA

Oltre a veder pubblicate le proprie foto e i propri lavori, si potranno ricevere fantastici premi:

- 1 Kit DVD Theater 5x Guillemot riservato al primo classificato
- 1 scheda video 2D/3D Maxigamer Xentor Guillemot con il nuovissimo chip Riva TNT2 per il secondo classificato
- 1 Joystick Jet Leader 3D USB Guillemot per il terzo classificato
- 7 Joystick Joe Leader 3 per i restanti sette classificati

IN PIÙ I PRIMI 10 VERRANNO PREMIATI CON:

- T-Shirt di Heroes of Might & Magic 3
- Pubblicazione della foto su rivista PCUltra e su sito Internet (anche di Uprising 2)
- Pubblicazione del livello sul CDRom di PCUltra e su Internet della Ubi Soft
- Un gioco Ubi Soft

Il materiale può essere inviato nel formato che preferite.
Dischi e Zip possono essere spediti a PCUltra c/o Play Press Publishing
Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma
Indirizzate le E-Mail a playpres@uni.net



UPRISING 2
LEAD AND DESTROY

Come trovare LAVORO nell'INDUSTRIA DEI VIDEOGAMES

Volete giocare sul serio? Entrate nell'industria.

Mentre leggete questo articolo, continuate a ripetere mentalmente questa frase: "Continua a giocare e il resto verrà da solo".

Come vi avevamo promesso, PCUltra risponderà a tutte le domande a cui le altre riviste non sanno (o non vogliono) rispondervi. Il nostro primo dossier è dedicato a un quesito che sicuramente è balenato nelle menti di molti di voi: "Come si trova lavoro nel mondo dei videogiochi?"

Attualmente in Italia non ci sono moltissime case di sviluppo. A parte la Ubi Soft e la Milestone, tutte le altre realtà si occupano di multimedia o sono gruppi di ragazzi gasati che il più delle volte non riescono a combinare nulla. Per questa ragione abbiamo fatto le valigie e siamo andati a parlare con gli esperti del settore che lavorano in America. La maggior parte degli intervistati ha affermato che la passione per i videogiochi è ciò che li ha spinti a gettarsi in questo campo. Ovviamente avere del talento dal punto di vista della programmazione, del management o una qualche forma di estro artistico costituisce certamente un notevole bonus. In ogni caso non dimenticate che l'entusiasmo è sempre la prima delle qualità necessarie.

GAME DESIGNER

COSA OCCORRE ···➔ Il gioco nel cervello. L'abilità di pensare, mangiare e sognare il proprio gioco. Moltissimi pensano di avere ciò che occorre a intraprendere questa professione. In realtà le cose non sono così semplici come sembrano. Ogni singolo aspetto del gioco che avete in mente deve essere sviluppato e raffinato fino alla nausea. Bisogna creare una buona storia, pensare a un'interfaccia appropriata, aggiustare il livello di difficoltà e molte altre cose ancora. Un solido background dal punto di vista della programmazione non guasta, così come una discreta conoscenza di 3D. Studio Max e Lightwave è utile per staccarsi dalla massa. Ma come dicevamo, quello che fa la differenza è il fatto di essere ossessionati dal proprio progetto.

COSA DEVE FARE ···➔ Il suo compito è scrivere un documento in cui viene spiegato dettagliatamente ogni aspetto del gioco. In questa "Bibbia di Sviluppo" deve essere contenuto ogni elemento necessario alla realizzazione del progetto. Dai programmatori fino a colui il quale scriverà il manuale, tutti faranno riferimento a ciò che il Game Designer ha scritto. Inoltre, essendo il "papà" del progetto, avrà anche il compito di supervisionare il lavoro della squadra in modo che realizzi ciò che lui ha chiesto.

COSA LI RENDE FELICE ···➔ Quando il suo gioco diventerà un best seller. Oltre all'ovvia soddisfazione morale, c'è anche una motivazione economica. I diritti di vendita su un gioco che ottiene un successo mondiale vi potrebbero far immediatamente comprare un Ferrari.



ALEX GARDEN
CEO, RELIC ENTERTAINMENT

Dall'età di 15 anni, Alex Garden ha passato la vita in questa industria. Ha iniziato la sua carriera testando i giochi fatti da altri e poi è diventato CEO.



L'industria dei giochi per PC ha bisogno di voi. Pertanto se avete il talento necessario e la voglia di non fare incazzare tutti quelli che incontrate, fatevi la doccia tutti i giorni e abituatevi a parlare un italiano corretto con i vostri datori di lavoro!

"L'aspetto negativo è che se il gioco fa schifo... sarete soprattutto voi a fare la figura dei babbei!"

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE ···> Vedere il loro nome associato a un gioco stroncato nelle recensioni di mezzo mondo. Per sopravvivere alla vergogna, spesso emigrano in paesi del Terzo Mondo sotto falso nome.

QUANTO SI GUADAGNA ···> Non è facile fare una stima precisa di quanto guadagna un Game Designer. In funzione della sua fama all'interno dell'industria dei videogiochi, il salario può variare dai 35 ai 120 milioni all'anno. Questo senza contare i diritti di vendita. Se il gioco diventa un best seller allora le cifre cambiano radicalmente e si inizia a parlare di miliardi. *Doom* ha fruttato ai suoi creatori più di un sei all'enalotto!

CHI CE L'HA FATTA:

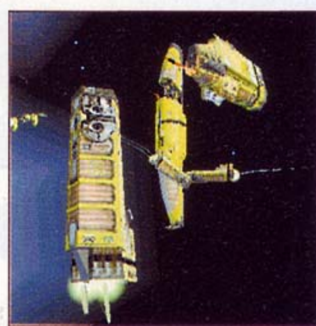
ALEX GARDEN,

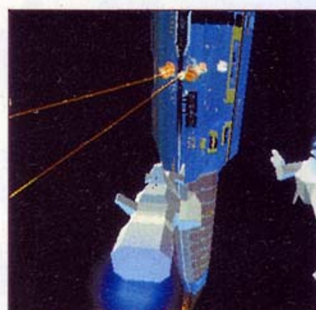
CEO, RELIC ENTERTAINMENT

Alex Garden non sa neanche cosa sono le cravatte, eppure è un ragazzo che sta facendo una splendida carriera. A 23 anni, può già essere considerato un veterano. Gli ultimi 8 anni della sua vita sono stati dedicati all'industria dei videogiochi. Quando era ancora un ragazzino ha iniziato la sua avventura facendo i test sui videogiochi della Distinctive Software. Nel '98 è entrato nella EA Canada come capo programmatore per la versione Playstation di *Triple Play*. La sua attuale occupazione consiste in una collaborazione con la Relic Entertainment con cui sta realizzando l'attesissimo *Homeworld*. La sua passione per i videogiochi è veramente incredibile. La pertinenza nel settore è altissima ed è capace di parlare di grafica, giocabilità e programmazione per ore senza prendere fiato.

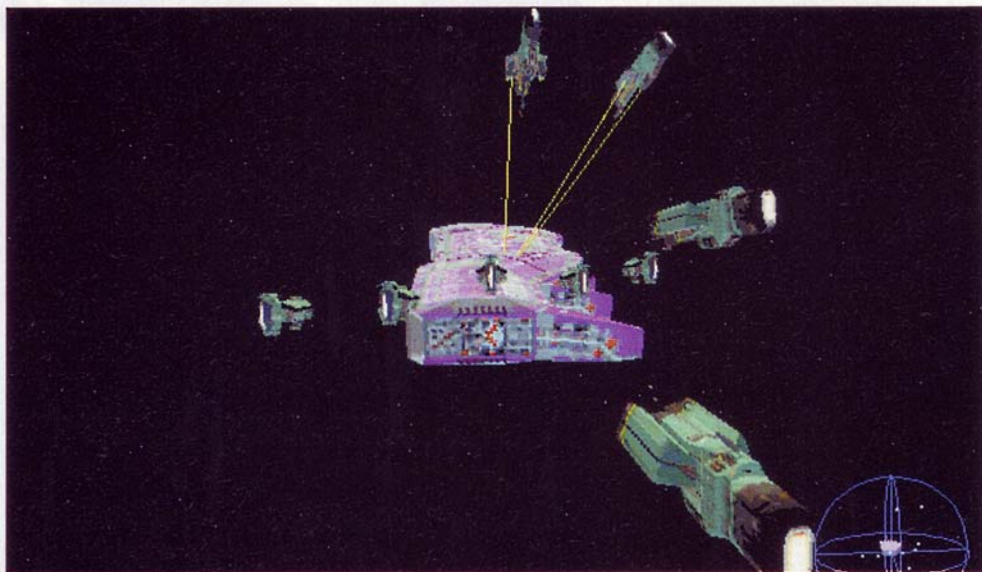
COME AVERE QUESTO LAVORO ···> "A mio parere, uno dei modi migliori (ed è così che ho fatto io), è quello di procurarsi dei giochi e usarli finché non se ne apprende ogni segreto. Poi si comincia a sezionarli e a descriverne ogni aspetto, proprio come se doveste progettare il gioco in questione. Alla fine descrivete quali miglioramenti ritenete che siano necessari al perfezionamento del gioco stesso. Prima di poter scrivere qualcosa di vostro, dovete essere in grado di capire perfettamente tutte le componenti di un videogame. Per questo è meglio iniziare a lavorare su qualcosa di già esistente. Quando avrete analizzato ogni aspetto del prodotto, mettete tutto in una busta e spedite le vostre osservazioni alla compagnia produttrice del gioco. Continuate con questa tecnica finché finalmente qualcuno non si accorgerà del vostro talento. Forse vi toccherà scrivere centinaia di pagine, prima di ottenere un lavoro, ma ne varrà la pena."

LA TIPICA GIORNATA DI LAVORO ···> "In cosa consiste creare il design di un nuovo titolo? Dipende molto dal tipo di gioco in questione. Per esempio, se si sta creando un gioco che ha a che fare con uno sport è fondamentale documentarsi costantemente sulle partite e sulle tecniche utilizzate dai giocatori. In fase di preproduzione dovrete descrivere a parole ogni singolo aspetto di un gioco. Più originale saranno le vostre trovate, più tempo dovrete passare a descriverle per far capire agli altri ciò che voi pensate. Una volta che il gioco sarà in piena produzione dovrete seguire attentamente ogni fase di lavoro per raffinare alcuni aspetti e per aggiungere nuove caratteristiche che vi sono venute in mente in fase di produzione. Dovrete apportare perfezionamenti, creare nuove unità, aggiungere livelli e nuove regole. Con un po' di esperienza sarete in grado di capire in pochi minuti quali sono le modifiche in grado di rendere migliore il vostro titolo. Questo però non basta, bisogna essere in grado di coinvolgere gli altri con il proprio entusiasmo. Una buona idea nelle mani di una persona che non la sa descrivere, è un'idea perfettamente inutile. Fare il Game Designer significa stare sempre al centro dell'attenzione. Se le vostre trovate avranno successo sarete voi l'eroe della situazione. Delle 30 persone che hanno collaborato al progetto, voi riceverete la maggior parte della gloria e degli onori. Ovviamente l'aspetto negativo è che se il gioco fa schifo... sarete soprattutto voi a fare la figura degli incompetenti! In pratica si tratta di un lavoro di grande soddisfazione e di grande responsabilità. Lo sconsigliamo vivamente ai più timidi e a coloro che non sono in grado di riconoscere i propri errori. Avere delle idee carine su possibili videogiochi non basta a rendervi dei Game Designer. In questo lavoro ci vuole moltissima dedizione e voglia di lavorare. Scordatevi gli orari d'ufficio, perché quando bisogna finire un gioco si lavora di notte e durante i fine settimana. Logicamente per i ragazzi italiani consiglio anche una perfetta conoscenza dell'inglese scritto".





Homeworld **ha ricevuto ottime recensioni, per ora. Anche questa volta Alex non ha fatto la figura del "babbeo".**



Il design di un gioco si evolve costantemente durante il processo di produzione, a volte in maniera sorprendente.

PUBLIC RELATIONS/ MARKETING

COSA OCCORRE ···> Organizzazione, saperci fare con le persone e capacità di dare voce alle proprie idee. Il lavoro consiste in: a) far sapere al mondo che un nuovo gioco sta per uscire sul mercato; b) convincere la gente che la sua vita cambierà acquistando un determinato titolo; c) partecipare a incontri e cene di lavoro con smaglianti sorrisi sulle labbra. Un discreto talento nel mondo del business e una certa abilità nello scrivere non guastano.

COSA DEVE FARE ···> Il database è la sua tavola rotonda, il computer è il cavallo e il telefono è *Excalibur*. Principalmente il suo compito è quello di passare le giornate a parlare con giornali del settore e altri mezzi di comunicazione. Devono avere buoni contatti con tutti coloro che hanno a che fare col mondo dei mass media. È importantissimo non risultare antipatici a nessuno per non compromettere il modo in cui poi verrà presentato il gioco. Inoltre, è compito suo scrivere dei comunicati stampa accattivanti, presentazioni della società e biografie degli sviluppatori. Logicamente è fondamentale una certa tendenza a ingigantire i dettagli minimi (cioè mentire spudoratamente). Per cercare di corrompere i giornalisti, devono spesso organizzare feste piene d'alcolici e di donnine simpaticamente scosciate. Purtroppo questa usanza non è molto comune qui da noi in Italia, ma vi assicuriamo che in America le cose stanno proprio così.

COSA LI RENDE FELICE ···> Le feste che organizzerete potranno essere certamente una risorsa per conoscere gente... magari anche del sesso opposto. Se non sarete troppo occupati ad assicurarvi che tutto vada per il meglio avrete certamente delle interessanti opportunità per divertirvi sul lavoro.

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE ···> Essere costretti a promuovere un prodotto che fa veramente schifo! E' una cosa imbarazzante che purtroppo qualche volta accade. Normalmente, in questi casi, tutti si rendono conto del bassissimo valore del titolo presentato, per cui è meglio agire con la massima faccia tosta. Sarà un po' come camminare su un tappeto di carboni ardenti perché da una parte ci sono gli esperti del settore pronti a stroncare il prodotto, mentre dall'altra c'è la vostra società che si aspetta il miracolo.

QUANTO SI GUADAGNA ···> La paga iniziale varia dai 40 agli 80 milioni l'anno. Anche in questo caso è importantissima la fama che si riesce a ottenere. Migliori saranno i risultati di vendita dei giochi e più alta sarà la possibilità di vedere quelle cifre lievitare rapidamente.

"Un PR deve adorare il telefono più di ogni altra cosa. Con quel semplice strumento può cambiare le sorti di qualsiasi videogioco".





Fare il PR per un gioco come *Half Life* è certamente un piacere! Con un titolo di questa qualità le cose sono decisamente più semplici.

CHI CE L'HA FATTA:

GENEVIEVE OSTERGARD

PUBLIC RELATION, SIERRA STUDIOS (IN PRECEDENZA DI ZIFF DAVIS, INTERPLAY PRODUCTIONS)

Genevieve Ostergard ha collaborato con diversi editori. Visti gli ottimi risultati ottenuti si può addirittura permettere di scegliere il gioco che vuole promuovere. Ultimamente ha collaborato al lancio mondiale del mitico *Half Life*.

COME AVERE QUESTO LAVORO ···> "Sinceramente non c'è un tipo di laurea o diploma in grado di prepararti perfettamente a questo lavoro. Fondamentalmente è importante essere dei bravi giocatori per capire pienamente cosa si sta promuovendo".

"Io ho una laurea in 'Scienze della Comunicazione', ma ciò che veramente mi ha aiutato è stata la mia esperienza come giornalista. A volte tramite l'università è possibile ottenere dei piccoli lavori come collaboratrice di diverse riviste e giornali. Per quanto riguarda il lavoro, in questo campo specifico, io sarò eternamente grata a Brian Fargo e Kirk Green (della Interplay Production), che mi hanno dato la mia prima opportunità. Un'altra cosa necessaria è una discreta cognizione tecnica. Bisogna sapere cosa fa una scheda Voodoo 2, bisogna conoscere il gergo dei giocatori, e leggere molte riviste specializzate".

"Un titolo di studio nel campo del marketing non guasta. L'80% della mia giornata consiste nello stare al telefono e scrivere E-Mail per tenere i contatti con la stampa specializzata. E' importante saper parlare con le persone e saper scrivere bene. Una delle abilità innate di cui avrete bisogno è la capacità di sintesi per esprimere grandi concetti in poche righe".

"Una cosa che mi piace molto è comunicare con la stampa (attenzione: questo non è condiviso da tutti i PR in questo campo), vengo pagata bene e quando si riesce a pubblicare un articolo importante su un quotidiano la soddisfazione è certamente altissima. La cosa che invece detesto, è dovermi assicurare continuamente che quello che faccio renda felici tutti: i miei capi, la stampa, gli sviluppatori, e il pubblico...".

"OK, le feste non sono male, ma non si deve pensare che il lavoro del PR si limiti solo a partecipare continuamente a party notturni. Spesso si è così tesi che non ci si riesce neanche a divertire. Nel complesso, comunque, è un lavoro che offre molte soddisfazioni".

GENEVIEVE OSTERGARD
PUBLIC RELATION, SIERRA STUDIOS



Contrariamente alle credenze popolari, alcuni PR come Genevieve Ostergard, ritengono che "lavorare con la stampa", sia uno dei vantaggi del proprio lavoro. È pazza?

PROGRAMMATORE/ CODER

COSA OCCORRE ···} A sentire Mark Randell della Terminal Reality Inc., molti programmatori non hanno alcun titolo di studio. Tutta la loro esperienza deriva per lo più da numerosi esperimenti fatti come autodidatti.

COSA DEVE FARE ···} Il lavoro si suddivide in varie sezioni. Chi si occupa del 2D è responsabile delle varie sezioni bidimensionali presenti in un gioco. Gli esperti del 3D danno vita ai modelli poligonali dei personaggi e dei mezzi con cui interagire. Si occupano anche di programmare tutti gli effetti speciali come il fumo e le esplosioni. Alcuni professionisti specializzati si dedicano esclusivamente a creare interfacce grafiche per la navigazione dei menu. Recente è la figura del programmatore per il multiplayer, che si occupa di scrivere il codice per rendere più veloce il gioco su rete locale e Internet. Non bisogna dimenticare coloro che si occupano del sonoro e i creatori d'intelligenza artificiale. Ma il più importante di tutti è colui che realizza il motore di gioco. Può essere definito un po' come il "Capo Programmatore" ed è il suo lavoro che funziona come base per quello degli altri.
In compagnie come la TRI, i principianti si occupano di cose relativamente semplici, come gestire una parte dell'editor del gioco. Quando acquistano esperienza, cominceranno a concentrarsi su aspetti più complessi della programmazione come il codice del suono e quello per la modellazione dei poligoni. Di solito il motore viene concepito e realizzato dal programmatore e con maggiore esperienza nel settore. Nel caso in cui i motori vengano acquistati da altre società, il Capo Programmatore ha il compito di studiarli e modificarli in base alle loro necessità.

COSA LI RENDE FELICI ···} La soddisfazione di vedere nei negozi il "bimbo" che hanno faticato tanto a partorire.

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE ···} Le lunghe ore di lavoro. Considerate che per completare un gioco occorrono almeno 18 mesi di fatica in cui hanno pochissimi contatti col mondo esterno.

QUANTO SI GUADAGNA ···} Dipende molto dal talento individuale e dalle proprie responsabilità. Il salario iniziale, comunque, si aggira intorno agli 80 milioni all'anno.

“I codici della programmazione sono pieni di piccoli segreti del mestiere; solo con l'esperienza diretta e con il contatto con persone più esperte si può arrivare a diventare un maestro”.

CHI CE L'HA FATTA

MARK RANDELL
TERMINAL REALITY, INC.

Nel suo primo lavoro presso una piccola compagnia di nome BAO che sviluppava *Flight Simulator* per conto della Microsoft, il compito di Mark era quello di creare nuove espansioni per il gioco principale. Dopo aver lasciato la BAO per completare i suoi studi in ingegneria elettrica, Mark ha fondato la Terminal Reality Inc., dopo ha operato come Game Designer. Tra i giochi più conosciuti di questa azienda ricordiamo: *Terminal Velocity*, *CART Precision Racing* e *Monster Truck Madness* 1 e 2.

COME AVERE QUESTO LAVORO ···} "Da noi alla TRI funziona più o meno così: la prima cosa che vogliamo vedere sono dei demo e dei piccoli programmi realizzati dal candidato. Per noi valgono più di qualsiasi laurea. Vedere l'abilità sul campo è molto più importante di qualsiasi pezzo di carta. A differenza di quello che la gente pensa, la programmazione è un'arte. Si può studiare tutta una vita senza essere in grado di diventare dei veri fuori classe. Logicamente un'altra caratteristica importante è l'abilità di lavorare in gruppo. Le 'prime donne' e gli egocentrici non sono adatti a questo lavoro".
"Se siete permalosi e non accettate consigli dagli altri, non potrete mai entrare in una squadra. Per questo l'arroganza non è permessa neanche dopo anni d'esperienza nel settore."





E' di vitale importanza tenersi aggiornati con le nuove tecnologie che saranno in voga quando il gioco uscirà.

MARK RANDELL
TERMINAL REALITY, INC



Sebbene ci sia una discreta richiesta di personale da parte di grandi industrie, molti giovani preferiscono lanciarsi nella creazione di un proprio gruppo di sviluppo. Randell ha lavorato per anni, prima di mettersi in proprio fondando la TRI.

GIORNALISTA SPECIALIZZATO/ SCRITTORE

COSA OCCORRE ···> Un PC a casa per poter giocare e l'abilità di analizzarne e di descriverne le caratteristiche di un titolo in maniera critica. E' fondamentale essere in grado di evitare i gusti personali quando si deve recensire un gioco. Anche se si odia un determinato genere, bisogna essere sufficientemente professionali in modo da giudicarlo onestamente. Non tutti i giornalisti del settore possono essere definiti dei Dante Alighieri dell'industria videoludica, ma le persone che fanno un buon lavoro sono soprattutto quelle che sanno descrivere in profondità, pregi e difetti dei giochi. I migliori sono quelli che hanno giocato per anni e conoscono la storia di questa industria; in questo modo sono in grado di fare dei paragoni fra i giochi di oggi e quelli del passato. I giornalisti migliori sono quelli in grado di scrivere con uno stile ed ironia spiccati, ma senza esagerare. E' fondamentale l'abilità di adattare il proprio stile di scrittura in funzione della rivista e rendere l'articolo piacevole e scorrevole per tutti.

COSA DEVE FARE ···> Esattamente ciò che pensa: giocare ai videogiochi e scrivere articoli su di essi. E' stato facile installare il gioco? E' presente un tutorial comprensibile? I controlli sono ben organizzati? Il suono fa schifo? Nel campo dei PC è importantissimo poter sperimentare i giochi su diverse configurazioni. Questo è l'unico modo per rendersi conto direttamente dei requisiti necessari a ottenere un rendimento accettabile. Non bisogna mai fidarsi delle informazioni scritte sulla scatola perché spesso non sono vere. Chi sceglie di lavorare come libero professionista ha un maggior controllo sul tempo da dedicare al suo lavoro, ma questo lo obbliga a faticare il doppio per tenersi costantemente aggiornato. Più si è indipendenti e più ci si deve impegnare per avere buoni risultati.

COSA LI RENDE FELICI ···> Sembra una stupidaggine, ma è vero: giocare gratis! Infatti si hanno più giochi di quanti se ne possono sperimentare e si viene addirittura pagati per giocare! Inoltre si ha la possibilità di andare in giro per il mondo nelle fiere specializzate o per intervistare i produttori dei giochi più famosi. A volte vengono anche "costretti" a partecipare alle feste organizzate dalle varie società.

"La grande soddisfazione della mia vita, consiste nell'aver convinto quegli allocchi dei miei superiori che sono in grado di scrivere professionalmente, ha ha ha!"

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE ···> Spesso vengono costretti a dover lavorare su dei giochi veramente schifosi. I veri professionisti si danno sempre da fare anche se il titolo da recensire è un vero orrore. Per questa ragione non è difficile trovare in redazione gente che fissa il monitor piagnucolando frasi come "oddio, ora vomito" o " quattro ore della mia vita completamente buttate".

QUANTO SI GUADAGNA ···> Non è certo il lavoro adatto a chi aspira alla ricchezza. Quando si inizia, la paga è piuttosto bassa, ma con un po' d'esperienza si può arrivare a guadagnare fino 40 milioni l'anno.

CHI CE L'HA FATTA
CARLO CHERICONI
EDITOR TECNICO
PLAY PRESS PUBLISHING

COME TUTTO COMINCIO' ···> "La mia passione per i videogiochi risale ai tempi dell'*Atari VCS2600*. In tutta la mia vita ho avuto numerose console e computer a cui sono affezionato in modo quasi morboso. Per un lungo periodo della mia vita ho lavorato come sceneggiatore di fumetti e progettista di siti Internet, ma la mia passione per i videogames è sempre stata altissima. Ho anche avuto la fortuna di lavorare come Game Designer per un gioco d'edicola con Bud Spencer nel ruolo di protagonista. Quando un giorno Alessadro Ferri (Direttore della Play Press Publishing) mi ha proposto di dare vita a una nuova rivista per PlayStation (cioè PSM), non ho avuto alcuna indecisione. Ho mollato tutto e mi sono messo al lavoro. La mia idea fissa è cercare di realizzare riviste che rispettino i lettori dando loro informazioni reali, recensioni oneste e anteprime pertinenti. Per troppo tempo mi sono sentito un giocatore maltrattato e ora nel mio piccolo voglio cambiare le cose!".

CHI CE L'HA FATTA
JASON D'APRILE
SCRITTORE FREELANCE

COME TUTTO COMINCIO' ···> "Molto semplice, un giorno incappai in un'inserzione, con la quale una rivista di giochi per Amiga cercava personale. A quel tempo ero un appassionato di giochi per Amiga e ottenni il lavoro. Il lavoro consiste nel dimostrare costantemente di essere una persona affidabile, nello scrivere bene, e non provarci mai con PR femmine, specie se sono sposate... Possono accadere brutte cose!"

PLAY PRESS PUBLISHING



Ecco i gloriosi giornalisti di PCUltra impegnati al concepimento dei loro feroci articoli... fra una sessione e l'altra di *Half Life*.

GRAFICA 3D

COSA OCCORRE Questa è una delle specializzazioni più richieste dall'industria dei videogiochi. Il problema è che in questo campo bisogna avere un grande talento artistico e una profonda conoscenza tecnica. Di base è fondamentale saper usare alla perfezione programmi di modellazione tridimensionale come 3D Studio Max, Softimage e Lightwave (è importante conoscere anche pacchetti per l'image processing, come DeBabelizer). Logicamente è importante saper usare bene anche programmi per la grafica 2-D come Photoshop. A tutto questo va aggiunto anche un elevato estro artistico e una grande creatività. Se riuscite ad avere tutte queste caratteristiche siete praticamente una miniera d'oro che cammina. Il lavoro per voi è assicurato sia in Italia che all'estero. Attenzione però, perché il vostro livello di bravura deve essere sopra la media, quindi non montatevi la testa se finora avete ricevuto complimenti solo da mamma e papà.

COSA DEVE FARE Le posizioni di lavoro possono variare molto, da Art Director (che consiste nello stabilire tutto lo stile visivo di un gioco, dirigendo lo staff artistico) a tutte le posizioni subordinate. Il livello più basso è quello del "Pixel Monkey", in cui bisogna solamente ripulire e raffinare le immagini scannerizzate o altri piccoli lavoretti simili. Si passa poi agli addetti all'animazione, grafici 2-D, grafici 3D, creatori di mappe e specializzati in texture. Vista l'importanza della grafica nei giochi moderni, questo è il lavoro con maggiori possibilità di sviluppo nel futuro.

COSA LI RENDE FELICI L'industria dei videogiochi è ben nota per la tolleranza dal punto di vista dell'aspetto personale. Più si lavora in un campo artistico e maggiori possibilità si hanno di evitare giacca e cravatta. Non è un mistero che alcune società scelgono il loro personale creativo in base al modo di vestirsi. La cosa buffa è che in questo campo tutto va al contrario: meno si è eleganti e più possibilità si hanno di ottenere il posto. La possibilità di andare in ufficio con jeans strappati e una cresta blu in testa è sicuramente una grande sensazione di libertà.

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE Agli inizi si tende a non essere super pagati, specie se non si hanno grandissime conoscenze specifiche. Spesso dovrete ingoiare il vostro orgoglio e fare alcuni lavori non eccessivamente artistici. Se supererete i primi tempi duri, comunque, le cose finiranno per migliorare.

QUANTO SI GUADAGNA Se la compagnia da cui si viene assunti è ragionevolmente importante, si possono guadagnare dai 40 agli 80 milioni l'anno. Questo all'inizio della carriera! In breve tempo, gli artisti più dotati possono tranquillamente triplicare questa cifra.

CHI CE L'HA FATTA

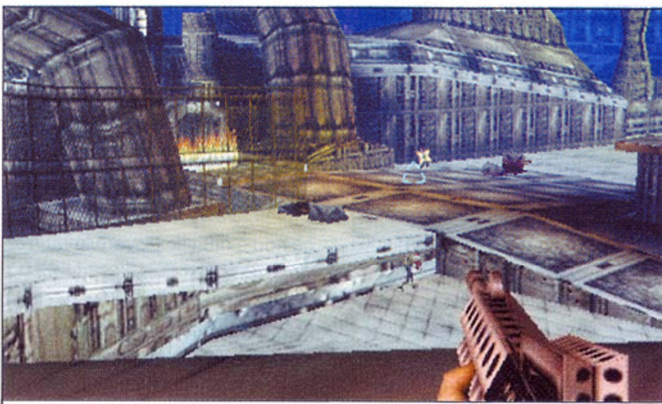
BIJ WEST,

MAXIS

(ex collaboratore ATARI)

"Le società importanti hanno delle divisioni grafiche veramente enormi. In questa situazione non è facile riuscire a emergere dal mucchio distinguendosi dagli altri principianti volenterosi presenti in ufficio. Generalmente gli aspetti più divertenti e creativi di questo lavoro spettano esclusivamente all'Art Direct o ai designer più esperti. Quindi bisogna passare un po' di anni a lavorare come schiavi prima di sperare che qualcuno vi noti e vi affidi un incarico di maggior prestigio. Quando ho cominciato la mia carriera all'Atari il mio compito era solo quello di copiare su computer degli schizzi a matita che mi venivano passati. Più esperienza acquistavo e più gli schizzi diventavano delle descrizioni approssimative. Alla fine sono riuscito a ottenere una completa libertà di azione".

"Alla fine ebbero bisogno di un compositore, e gli dissi: 'OK, la musica ve la faccio gratis, va bene?'"



Redline di Accolade è uno dei progetti più recenti di Tallarico.

MUSICISTA

COSA OCCORRE Prima di tutto è fondamentale un buon talento musicale. È importantissimo essere prima dei bravi compositori e poi dei buoni tecnici. I programmi più usati nel settore sono Musica Forge, Digital Performer, Alchemy o Sound Edit Pro. Inoltre, non è male avere anche qualche amico nel settore in grado di presentarvi le persone giuste.

COSA DEVE FARE Il musicista deve lavorare a stretto contatto con i produttori e il Game Designer per dare vita alla colonna sonora del gioco. Inoltre, a volte, deve occuparsi anche degli effetti sonori e delle voci dei personaggi. È un lavoro molto meno semplice di quello che sembra.

COSA LI RENDE FELICI Creare un universo sonoro veramente straordinario che invogli a giocare continuamente. Immaginate cosa sarebbe il vostro gioco di strategia in tempo reale con solo due melodie di base, voci squallide dei soldati e pessimi effetti speciali delle armi. Quanto tempo impieghereste a cancellarlo dall'Hard Disk?

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE Collaborare con designer e produttori che pensano di capirci più di loro nel campo musicale. Purtroppo questa è una situazione molto comune. Bisogna avere pazienza e inghiottire parecchi bocconi amari.

QUANTO SI GUADAGNA Un compositore alle prime armi arriva a guadagnare dai 40 agli 80 milioni di lire l'anno. Con un po' d'esperienza non sarà difficile far salire la cifra fino a 140/160 milioni.

CHI CE L'HA FATTA

TOMMY TALLARICO

TOMMY TALLARICO STUDIOS

Tommy Tallarico è un compositore affermato, con più di 140 colonne

TOMMY TALLARICO

TOMMY TALLARICO STUDIOS



Con oltre 140 colonne sonore realizzate, Tommy Tallarico è uno dei musicisti più richiesti sul mercato.

sonore al suo attivo. La carriera di Tommy è iniziata come Game Tester. Il suo compito era provare i giochi per verificare che non ci fossero errori. In seguito è entrato attivamente nel processo di produzione come musicista. Ora, ha un suo studio personale, numerose colonne sonore di successo e una decina di carte di credito. Niente male per un ragazzino che tutti trattavano come un nerd da computer".

COME AVERE QUESTO LAVORO ⇢ "Tutto parte con un nastro demo sul quale vanno incisi i vostri pezzi migliori. Molti musicisti decidono di riunire brani di diverso genere per dimostrare di essere dei compositori versatili. In realtà, nel mondo dei videogiochi c'è un'altissima richiesta di brani musicali, per questa ragione vi conviene proporre lo stile in cui siete più bravi. "Un'ottima possibilità per trovare lavoro consiste nel frequentare le fiere dedicate ai videogiochi e al multimedia, occasioni uniche per incontrare i produttori, i designer e altra gente importante. Recatevi ai loro stand e consegnate loro direttamente la vostra cassetta. Potete anche inviare la cassetta per posta, ma l'attacco diretto è sempre l'opzione migliore".

"La cosa che spesso tende a demoralizzare è che i produttori a volte vi impongono quello che dovete fare. Spesso vi sentirete dire di copiare un determinato gruppo o stile musicale.

Io ho cominciato facendo dei test sui giochi della Virgin. Quando mi trasferii in California vivevo sulla spiaggia e possedevo solo un paio di tastiere, nessun equipaggiamento professionale. Dopo tre mesi che lavoravo per loro, alla fine, ebbero bisogno di un compositore e gli dissi: 'OK, la musica ve la faccio gratis, va bene?'"

"Fate qualsiasi cosa per ottenere il vostro primo ingaggio; il resto verrà da solo! Il mio primo lavoro fu la colonna sonora di *Prince of Persia* per il Game Boy. È stata una vera sfida".

SPERIMENTATORE DEI GIOCHI/ "TESTER"

COSA OCCORRE ⇢ Un buon "occhio", alcune conoscenze tecniche, capacità di concentrarsi su un solo obiettivo e un saaaacco di tempo libero.

COSA DEVE FARE ⇢ Semplice. Si viene pagati per giocare ai videogames, non male eh? Il problema è che qualche volta non sapete che gioco vi spetterà. Si passa da capolavori come *Half Life* a prodotti agghiaccianti come *Barbie Pet Detective*! È necessario conoscere alla perfezione il linguaggio tecnico per spiegare in poche parole le cause di eventuali 'crash' del computer.

COSA LI RENDE FELICI ⇢ Dopo tanto allenamento su un singolo gioco, questi Tester diventano dei veri campioni tanto da vincere i più importanti tornei di videogiochi. In questo modo riescono a guadagnare svariati premi e a volte cospicue somme di denaro.

COSA LI DEPRIME FINO ALLA MORTE ⇢ Fare il test di giochi come *Barbie Pet Detective*.

QUANTO SI GUADAGNA ⇢ Tutti, anche i più grandi come la Lucas Arts e la Sierra, hanno bisogno di tester. La paga però è piuttosto contenuta (circa 25 mila lire l'ora). In ogni caso non bisogna dimenticare che molti Game Designer di fama internazionale hanno iniziato la loro carriera in questo modo. A volte potrete procurarvi un incarico di Tester anche attraverso Internet.

"C'è una certa soddisfazione nel guadagnare contanti e computer (e a volte perfino automobili) in competizioni come la Professional Gamer's League".

CHI CE L'HA FATTA ⇢ Ok, i Tester non sono le persone più ricche del mondo dei videogiochi. In Italia un lavoro così può essere adatto solo a uno studente con tanto tempo libero. All'estero le cose sono leggermente diverse. Per esempio in America i Tester arrotondano lo stipendio partecipando (e spesso vincendo) numerosi tornei. Per farvi capire meglio abbiamo contattato Jay Severson e ci siamo fatti mandare la lista dei trofei vinti nel 1998:

- 8.500 dollari in contanti (circa 16 milioni).
- Cybermax 350mhz Game PC (AMD K-6-2 powewred).
- Scheda grafica Viper V550 della Diamond Multimedia.
- 28Mb di Syncronous Memory dalla MGV Memory.
- Un modem 56K della US Robotics.
- Un mouse Logitech.
- Un Sistema sonoro Advent Powered Partners AV390PL.

(Il valore di tutto ciò ammonta a circa 7 milioni)

ALTRI POTENZIALI GUADAGNI ⇢ Guadagno fisso dai 18 ai 90 milioni l'anno.
Apparizioni in pubblico per mostrare il funzionamento dei giochi fruttano circa 1 milione al giorno.
Pubblicazione di guide strategiche: dai 10 ai 35 milioni l'anno
Riviste e pubblicazioni On-Line fruttano circa 800 mila lire al mese.

JAY SEVERSON
CAMPIONE DELLA PGL DI *STARCRAFT*

Eccolo che mostra i suoi premi sul palco di uno dei numerosi concorsi a cui ha partecipato. Alla sua sinistra c'è il mitico Nolan Bushnell, attuale presidente della lega dei giocatori professionisti.

ATI Rage Fury

ATI dimostra che non esistono solo 3Dfx e Riva TNT

PREZZO	300.000 Lire
CHIPSET	Ati Rage 128 GL
RAM	32MB
SUPPORTO 3D	Direct3D, OpenGL
BUNDLE	*Half-Life: Day One, Motoracer 2*

Da sempre la ATI occupa una posizione di tutto rispetto nel mercato delle schede grafiche per PC, dominando completamente il settore OEM. Inoltre, propone prodotti completi di tutto (video, editing e uscita TV) a prezzi davvero imbattibili.
A differenza di 3Dfx, PowerVR e 'NVIDIA, la ATI non si era mai seriamente occupata del settore schede 3D, anche a causa della loro inesperienza in questo campo. Il chip Rage II permetteva di avere una grafica 2D di altissimo livello (forse la migliore), ma per quel che riguardava la grafica tridimensionale le cose non andavano altrettanto bene. Il chip Rage Pro aveva una buona accelerazione sotto Direct3D, ma sotto OpenGL era ancora molto lontano dalle prestazioni della Voodoo 2. L'ultimo processore creato dalla ATI si chiama Rage 128 GL e si rivela una gradita sorpresa. Forse non sarà il migliore, ma riesce comunque a dare del filo da torcere alla concorrenza. La ATI Rage Fury è la prima scheda a essere basata su questo nuovo chip. Oltre ad andare veloce quanto le schede della Riva, questo nuovo gioiello offre molte nuove caratteristiche tra cui una velocizzazione delle prestazioni grafiche di Windows e la possibilità di aggiungere un sintonizzatore per prendere anche i canali televisivi. La Rage Fury rappresenta senza dubbio una validissima alternativa alla Riva TNT.
La scheda è disponibile solo in configurazione AGP, ma fortunatamente viene fornita con 32MB di Ram. In questo modo non avrete bisogno della memoria di sistema per la gestione delle texture. L'elevata quantità di memoria viene usata per il frame buffer o per l'applicazione delle texture, permettendo in questo modo risoluzioni altissime con colori a 32-bit reali. Tradotto in italiano: i giochi avranno colori migliori e risoluzioni più alte rispetto a una Riva TNT.



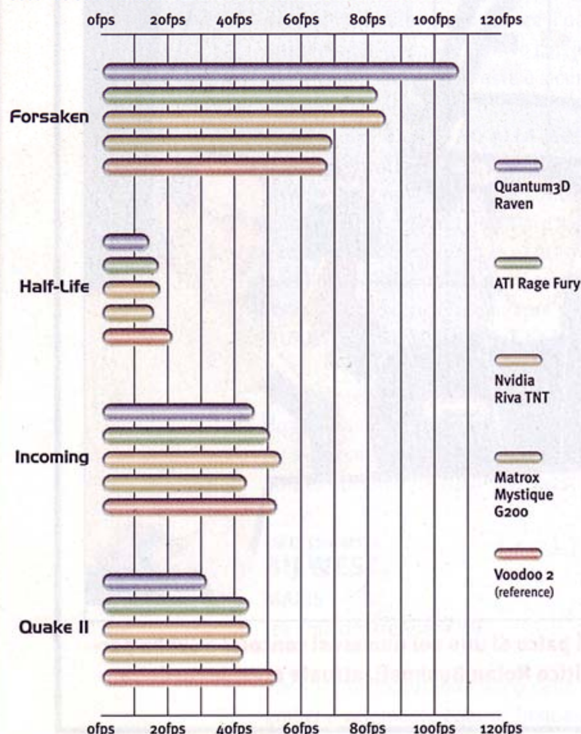


Carmack ha consigliato la Rage Fury per far girare *QIII*.

Nei test che abbiamo eseguito, la Rage Fury si è comportata ottimamente sia sotto Direct3D che sotto OpenGL. La velocità d'animazione è sempre stata all'altezza di quella offerta dalla TNT. Inoltre, calcolando che i driver che abbiamo usato non erano ancora definitivi, possiamo dire che la versione finale potrebbe raggiungere senza troppi problemi le prestazioni della Riva. La Rage Fury non ha mai rallentato o dato problemi durante i test. Anche durante le prove più impegnative con alto numero di poligoni e texture, la fluidità d'animazione è rimasta sempre costante. Dopo averla spremuta come un limone possiamo dire che le prestazioni sono d'altissimo livello, anche se non ci sembrano all'altezza della nuova Voodoo 3. In fondo questo era prevedibile, vista la maggiore esperienza della 3Dfx in questo settore. Comunque, possiamo dire che nella grafica 2D, la scheda della ATI non ha rivali (TNT, Banshee, Savage 3D e Voodoo 3 sono decisamente surclassate).
A causa del processore costruito a 0.25 micron, la temperatura durante l'utilizzo si mantiene su valori piuttosto alti. La ATI comunque ci ha assicurato che è normale che la scheda surriscaldi e che non vi saranno problemi di sorta nella versione finale che arriverà tra poco nei negozi. A conferma di questo, noi possiamo assicurarvi che anche se la scheda scaldava molto, non si è mai bloccata né ha mostrato rallentamenti o incertezze durante l'utilizzo.
Siamo sicuri che la ATI Rage Fury diventerà presto un successo. Lo stesso John Carmack ha indicato questo prodotto come la scelta migliore per giocare a *Quake III: Arena*. Concludendo, si può dire che questa scheda sia una delle migliori in assoluto, con un 2D perfetto e un 3D secondo solo a quello della Riva TNT (di molto poco, comunque) e delle schede 3Dfx (Voodoo3 e Voodoo2 SLI). Visto anche il prezzo che si annuncia, molto competitivo, non possiamo fare altro che consigliarvela. Non ne rimarrete delusi.

A TUTTA BIRRA!!!

CONFIGURAZIONE TESTATA: Un PII 300 con scheda madre a 100mhz e chipset 400BX, 64MB di Ram, Windows98 e le DirectX 6.0 installati. Tutti i valori di fotogrammi al secondo sono calcolati usando una risoluzione di 800x600.



La Rage Fury è sicuramente la miglior scheda uscita dopo il debutto della Riva TNT. Comunque, le differenze di prestazioni sono minime. Appena la ATI farà uscire i driver definitivi, siamo sicuri che la Rage Fury potrà superare serenamente le prestazioni della concorrenza.

I Test

Noterete (speriamo) che i nostri giochi-test sono leggermente cambiati. Per stare al passo coi tempi, abbiamo eliminato *Turok* perché non consentiva di andare oltre 800x600. Ormai le schede attuali non hanno problemi a superare tale risoluzione.
Al suo posto abbiamo messo *Half Life*. L'incredibile popolarità di questo gioco unita a una grafica abbastanza complessa (non è *Unreal*, ma è comunque molto bella) lo rendono un prodotto perfetto per provare le schede acceleratrici. Per la vostra gioia, in uno dei prossimi CD includeremo anche tutti gli strumenti che utilizziamo per fare questi test. In questo modo potrete fare le vostre misurazioni da soli (e non dite che non vi vogliamo bene).

Cosa accade realmente dentro una scheda 3D

Anche se molte persone possiedono un acceleratore 3D, poche di loro conoscono i processi lunghi e complicati che avvengono all'interno. Grazie alla scienza moderna, siamo stati in grado di studiare a fondo queste schede. Nel farlo ci siamo resi conto di cosa siano davvero in grado di fare questi splendidi pezzi di hardware. I risultati potrebbero stupirvi e andare ben oltre le vostre conoscenze. Ma fidatevi di noi, siamo dei professionisti seri e non vi diremmo mai cose sbagliate... o no?

Il lungo viaggio di un pixel per diventare una texture

1

Il bit di informazioni bidimensionali conosciuto come pixel viene mandato dal gioco dentro la scheda 3D per affrontare un lungo viaggio di completa redenzione.

2

Il pixel comincia il suo viaggio completamente nudo e non rasato. Nella Texture Fitting Unit questo povero sfigato viene preparato per diventare una texture.

3

Nella TMU (Texture Memory Unit) dei piccoli gnomi applicano una Texture sopra il pixel. Per le schede con due TMU, come la Voodoo 2, il pixel riceve un secondo vestito di Texture per proteggersi dai terribili agenti atmosferici (dentro le schede fa molto caldo). Le schede Voodoo 2 possono essere configurate in modalità SLI (due Voodoo 2 insieme), in modo tale da avere 4 TMU, a tutto vantaggio dei pixel che potranno festeggiare con gli amici della scheda vicina (in poche parole, andrete molto più veloci).

4

Il pixel texturizzato viene mandato nella Ram della scheda per il suo viaggio verso il genere umano. Le schede con più Ram sono la scelta migliore perché i pixel hanno più spazio per vivere. In questo modo quando arriveranno sullo schermo, vi saranno riconoscenti e vi vorranno tanto bene.

5

In questo momento, i pixel sono ancora piatti, quindi vengono mandati nella Pixel Inflation Unit. Questo importantissimo circuito riempie di nitrogeno puro i pixel, dando profondità a quello che prima erano semplici bit in 2D.

6

Visto che i pixel sono stati gonfiati, di solito sono lenti e disorientati. Per spingerli verso la prossima avventura i costruttori di schede usano dei mezzi di trasporto speciali. Le schede più moderne usano dei bus a 128-bit.

7

A questo punto i pixel entrano nella sezione degli effetti speciali. Mentre sono ancora un po' confusi gli vengono apportate tutte quelle migliorie che vi fanno gridare "WOW" dopo che avete caricato il gioco per la prima volta.

8

A questo punto i pixel vengono mandati nel Texture Buffer per essere lucidati.

9

In quest'altro chip dedicato agli effetti speciali, i pixel più brillanti vengono selezionati per diventare degli effetti luminosi di prim'ordine. I più fortunati si trasformeranno negli effetti riflesso che si vedono quando, in gioco, guardate una fonte di luce.

10

Ancora più avanti, ogni pixel viene fornito di scarpe da tennis firmate (dipende dal contratto stipulato). Queste sponsorizzazioni sono più importanti che mai, considerato anche che i pixel guadagnano molto poco. Se osservate più da vicino i texel (i pixel finiti) delle schede 3Dfx, noterete dei piccoli logo della Nike su ognuno di loro. Adidas ha concluso un affare simile con la 'Nvidia e la sua TNT.

11

A questo punto, molti (se non tutti) pixel non sono ancora pronti. Dovranno affrontare un processo di purificazione molto difficile. Alla fine di questo percorso spirituale, il 97% dei pixel subisce l'Anti-Aliasing e perde quell'arrogante aspetto seghettato.

12

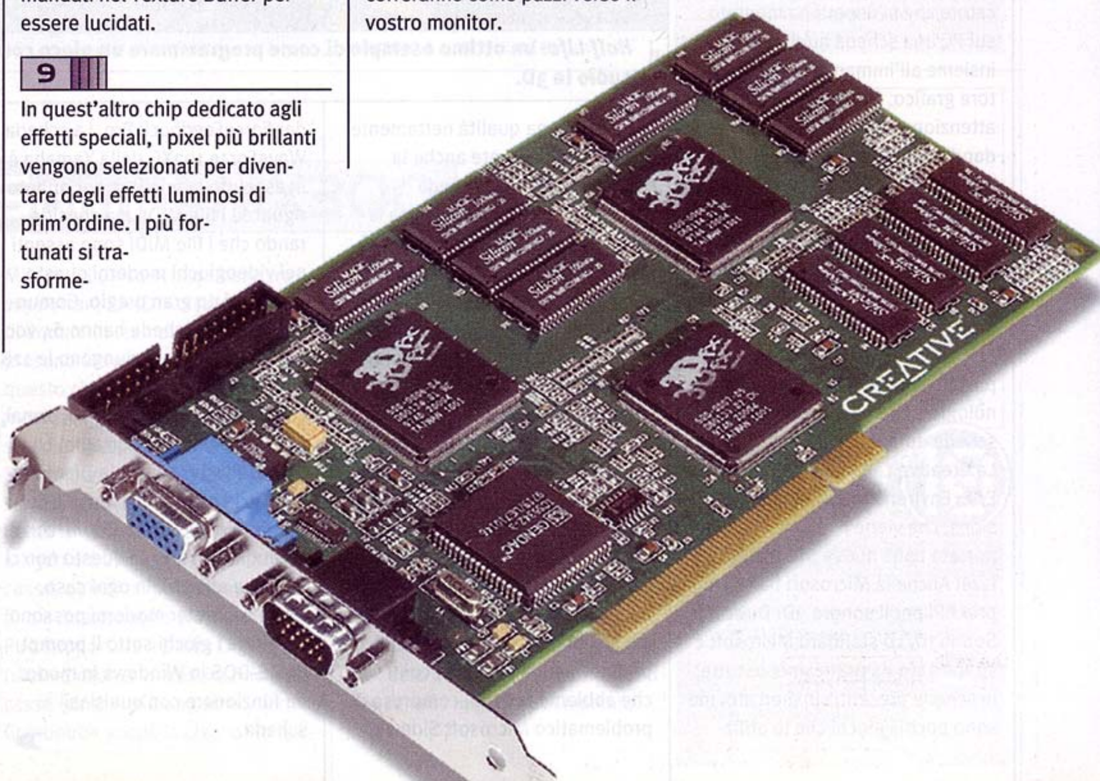
Dopo una piccola cerimonia di premiazione, quelli che ce l'hanno fatta vengono nominati texel e poi spediti ai box in attesa della luce verde. Quando verrà il momento, correranno come pazzi verso il vostro monitor.

13

I texel arrivano nel vostro monitor e ci rimangono per un sessantesimo di secondo (per quelli fortunati, se giocate a *Trespasser* ci rimangono molto di più). La continua apparizione di questi esseri fatati fa in modo che le immagini scorrano fluide sul vostro monitor.

Quindi la prossima volta che giocate a *Tomb Raider*, ricordate quanti pixel donano la loro vita per far spostare le tette di Lara. Soprattutto in questo caso il loro sacrificio non è stato vano.

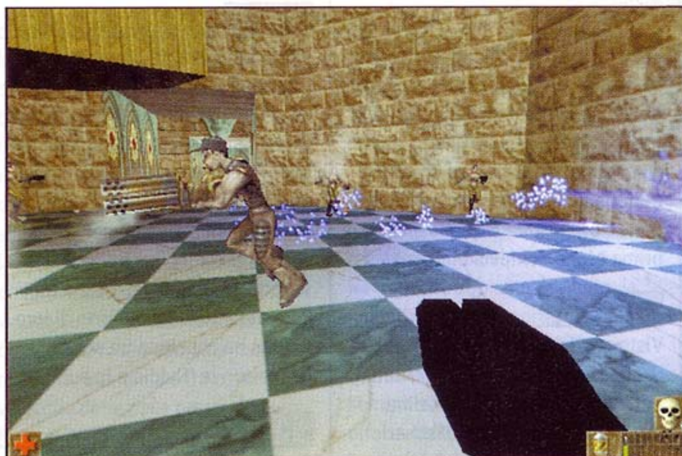
Questa storia è scritta più che altro per divertirvi, ma se la leggete con attenzione potreste davvero imparare qualcosa sul procedimento che crea gli effetti e la grafica che amiamo tanto nei videogiochi. In caso contrario, dovete comunque ammettere che nessuno sano di mente (e infatti noi non lo siamo) avrebbe scritto questa storia.



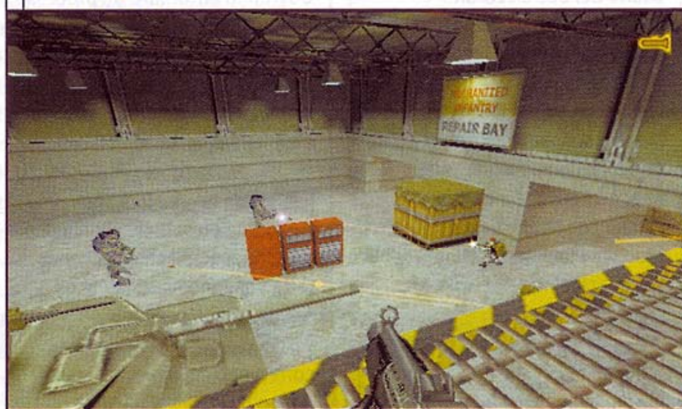
La Guerra del Sonoro 3D

Il sonoro 3D esce allo scoperto con A3D, EAX e Sensaura

Alcuni milioni di anni fa, quando la Terra si raffreddò, vennero inventate le schede sonore per PC. Fino ad allora, noi videogiocatori di vecchia guardia, potevamo sentire solo degli squallidi beep emessi dal piccolo altoparlante all'interno del PC. La qualità del suono dei vecchi giochi era praticamente uguale a quella di un telefono caduto da un burrone e finito dentro un fiume. Ora le cose sono radicalmente cambiate e le capacità audio dei vostri computer si è decisamente evoluta.
Dopo le prime schede a 8-bit si è passati a quelle a 16-bit per arrivare poi agli ultimi modelli dotati di caratteristiche davvero sconvolgenti. Già all'epoca di *Doom* le Sound Blaster riuscivano a ottenere risultati più che soddisfacenti. Bene, quello era niente. Oggi, trovare una scheda sonora su bus ISA è semplicemente impossibile, a meno che non abbiate un computer Packard Bell. Il sonoro 3D finalmente sta diventando lo standard. Ormai ogni giocatore che si rispetti ha montato sul PC una scheda audio 3D insieme all'immancabile acceleratore grafico. Questa crescente attenzione nella qualità audio sta dando vita a una battaglia per definire l'API da adottare. API significa Application Program Interface. In poche parole si tratta di un gruppo d'istruzioni informatiche che fanno da tramite tra un programma e il vostro hardware. Attualmente lo standard più supportato è l'A3D della Aureal Technologies, che dà il meglio di sé su schede dotate di chip della Vortex. La Creative Labs ha creato l'ottimo EAX, Enviromental Audio eXtensions, che viene pienamente supportato dalla nuova Sound Blaster Live! Anche la Microsoft ha la propria API per il sonoro 3D: DirectSound3D. Lo standard Microsoft è supportato da praticamente tutte le schede presenti sul mercato, ma sono pochi i giochi che lo utilizzano. Con una qualità nettamente inferiore, è presente anche la Yamaha con la sua scheda WaveForce 192XG che utilizza la API Sensaura. Questo standard è poco conosciuto ed è supportato direttamente da pochissimi giochi. Comunque la WaveForce 192XG è in grado di funzionare anche con l'A3D attraverso un piccolo programma che converte le informazioni in standard Sensaura. Il risultato finale è decisamente scarso. Comunque, tutte le schede che abbiamo recensito supportano senza problemi sia il DirectSound che il DirectSound3D. Includono anche le classiche porte joystick/MIDI che hanno funzionato perfettamente con tutti i controller che abbiamo testato, compreso il problematico Microsoft Sidewinder ForceFeedback Pro. La scheda WaveForce 192XG della Yamaha è in assoluto la migliore per quanto riguarda i file MIDI, ma considerando che i file MIDI sono assenti nei videogiochi moderni questo non è poi un gran pregio. Comunque, tutte le schede hanno 64 voci via hardware e raggiungono le 128 voci via software.
La compatibilità con il DOS, ormai, non è più molto importante. La Sound Blaster Live! e la Diamond MX300 la offrono lo stesso e permettono di giocare a *Doom* con un audio perfetto (e questo non ci dispiace affatto). In ogni caso, tutti i computer moderni possono far girare i giochi sotto il prompt di MS-DOS in Windows in modo da funzionare con qualsiasi scheda.



Unreal **è stato il primo gioco a utilizzare efficacemente il sonoro 3D.**



Half Life: **un ottimo esempio di come programmare un gioco con audio in 3D.**

LO STANDARD MIGLIORE

Ciascuna delle tre schede che abbiamo recensito in questo articolo è stata progettata avendo in mente un preciso API per il sonoro 3D. Non parliamo chiaramente del DirectSound3D di Microsoft. La scheda Monster Sound MX300 è la piattaforma perfetta per l'A3D 2.0 la Sound Blaster Live! È uscita insieme all' EAX mentre la WaveForce 192XG della Yamaha utilizza il Sensaura.

EAX è leggermente diverso dagli altri visto che non è stato creato per posizionare realmente il suono in un ambiente 3D.
Gli altri due standard sono decisamente più avanzati. Ogni volta che in un videogioco viene emesso un rumore, la scheda capisce la distanza e la posizione del suono e lo riproduce in modo da simulare esattamente questo posizionamento. Quindi ogni volta l'effetto verrà emesso in modo diverso per darvi la sensazione di trovarvi veramente al centro dell'azione. L'EAX funziona in modo diverso. Infatti non cerca di capire il punto da cui viene emesso il suono, ma attraverso degli effetti di riverbero nell'ambiente cerca di dare più realismo a ogni effetto sonoro. Anche se la Sound Blaster Live! è probabilmente la miglior scheda in circolazione, lo standard EAX sembra meno efficace rispetto all'A3D 2.0, che produce effetti credibili anche se usate solo due casse frontali. Ma se potete permettervi un kit da 4 casse o più (insieme a un subwoofer), la scelta migliore è la scheda della Creative.

L'A3D 2.0 è la scelta migliore anche se non potete permettervi un impianto stereo di alta qualità. Èo davvero incredibile quello che riesce a fare anche con solo due misere casse. Ascolterete effetti che pensavate fossero impossibili da realizzare. La differenza che esiste tra il suono stereo normale e il sonoro 3D è enorme. Nessuna descrizione vi farà capire veramente finché non proverete l'effetto con le vostre orecchie. Grazie all'A3D verrete sbalzati al centro dell'azione e dopo un po' di partite sarete in grado di capire la posizione dei nemici grazie al rumore delle loro armi.

Il Sensaura è decisamente nel gradino più basso della nostra classifica visto che non supporta al meglio il DirectSound 3D e deve per forza appoggiarsi all'A3D. Per questa ragione la WaveForce (che si basa su Sensaura), pur essendo un'ottima scheda, non può decisamente competere con i prodotti della Creative e della Diamond.

Creative SoundBlaster Live! Basic

PREZZO → 199.000 Lire	
INTERFACCIA → PCI	
CHIPSET → EMU10K1	
BUNDLE → *Unreal Special Edition* (con supporto per l'EAX) più vari programmi audio	



Per un lungo periodo la Creative è stata la regina incontrastata del mercato audio su PC. Questo primato gli è sfuggito a causa del ritardo con cui hanno fatto uscire una scheda con sonoro tridimensionale. Ora è finalmente disponibile la nuova Sound Blaster Live!, che segna ufficialmente l'entrata della Creative nella terza dimensione. Ma mentre questa scheda era in progettazione, l'A3D si è conquistata una grossa fetta di mercato.
La SBLive! è un'ottima scheda e offre tantissime caratteristiche positive. Inoltre, supporta tutte le altre schede della Creative, diventando una scelta obbligata se volete giocare ancora ai vecchi classici che girano solo sotto DOS. La scheda supporta anche quattro casse, e il software a corredo consente di ricreare ambienti particolari come una sala concerto, uno stadio o addirittura un bagno. Ormai quasi tutti i giochi supportano pienamente l'EAX, e la SBLive! funziona anche con lo standard DirectSound senza problemi di compatibilità.
Comunque l'EAX non può competere con l'A3D. Se usate quattro o più casse, avrete un sonoro praticamente perfetto (migliore anche di quello della Monster Sound MX300). Ma se avete solo due casse (come del resto la maggior parte della gente che possiede un PC), il sonoro con l'A3D è nettamente migliore! In questo caso, scegliete la Monster MX300 senza pensarci troppo.

PUNTEGGIO 9

+ O.K.
→ Se avete quattro casse è semplicemente fantastica!

K.O. −
→ L'A3D è comunque migliore

Yamaha WaveForce 192XG

PREZZO → 199.000 Lire	
INTERFACCIA → PCI	
CHIPSET → YMF742E-V	
BUNDLE → Demo di *Final Fantasy VII*, vari programmi audio e MIDI	

Se siete dei musicisti alle prime armi e utilizzate spesso i file MIDI, questo è il prodotto adatto a voi. Se invece siete come noi di PCUltra che il computer lo usano solo per giocare, allora questa WaveForce è decisamente la peggiore scheda tra le tre provate. Come le sue concorrenti, la WaveForce supporta sia il DirectSound che il DirectSound3D e permette di giocare i vecchi giochi DOS in finestra (il prompt di MS-DOS). Anche se la compatibilità con i giochi è garantita, la compatibilità con gli standard A3D è decisamente problematica. La WaveForce supporta solo l'A3D 1.0 e lo fa in maniera approssimativa. Quando l'abbiamo testata con *Jedi Knight*, gli effetti sonori erano buoni (e ci mancherebbe), ma il loro posizionamento nell'ambiente era davvero impreciso.
E i problemi non sono finiti qui. La qualità generale della scheda stessa non può essere paragonata a quella della Creative e della Diamond. Quando durante il test tornavamo a usare le altre due schede, la differenza di prestazioni era davvero enorme.


Jedy Knight: John Williams...

Yamaha ha sempre avuto un'ottima reputazione per le sue schede professionali, indirizzate a coloro che vogliono fare musica col PC. Sarebbe meglio per la compagnia continuare questa strada piuttosto che produrre schede mediocri come questa. La WaveForce non può assolutamente competere con la concorrenza.

PUNTEGGIO 5

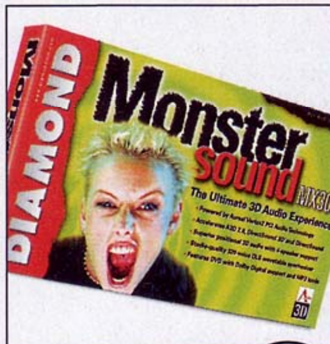
+ O.K.
→ Ottimo il supporto per i file MIDI

K.O. −
→ I giochi non utilizzano più i file MIDI. Supporto per il sonoro 3D molto scarso

Diamond Monster Sound MX300

PREZZO → 199.000 Lire	
INTERFACCIA → PCI	
CHIPSET → Aureal Vortex 2	
BUNDLE → *Half-Life: Day One*, molti programmi per Mp3	

La Monster Sound continua a migliorare. I problemi di compatibilità che affliggevano la prima versione sono stati risolti. Anche il prezzo, inizialmente elevato, è stato ora notevolmente ridotto. A un prezzo inferiore a 200.000 lire, la Monster Sound è la scelta migliore per chi vuole un sonoro 3D all'altezza della situazione. Basata sul chip Aureal Vortex 2, la MX300 è l'unica scheda delle tre a supportare l'A3D 2.0 (al momento di andare in stampa non erano presenti altre schede basate su questo chip). Questo è chiaramente un vantaggio rispetto alla sua più diretta concorrente, la SBLive!, anche se alla fine le due schede si equivalgono.
Come la recente MX200, anche la MX300 offre due prese per le casse, quindi ne potrete attaccare fino a quattro sulla stessa scheda. Può supportare il Dolby Digital e in totale è capace di gestire fino a sei casse (cinque più un subwoofer). Comunque anche la Live! offre le stesse caratteristiche.
La MX300 supporta tutti gli standard API presenti sul mercato, inclusi DirectSound, DirectSound3D, EAX e chiaramente A3D 1.0 e 2.0. Con i driver attuali è in grado di gestire 32 fonti di suoni (un numero sufficientemente elevato per qualsiasi gioco esistente). La qualità del sonoro è decisamente elevata su tutte le API utilizzate. Non troverete facilmente altre schede basate sul Vortex 2 a questo prezzo. Secondo il nostro modesto parere, la Monster Sound è la scheda migliore sul mercato.

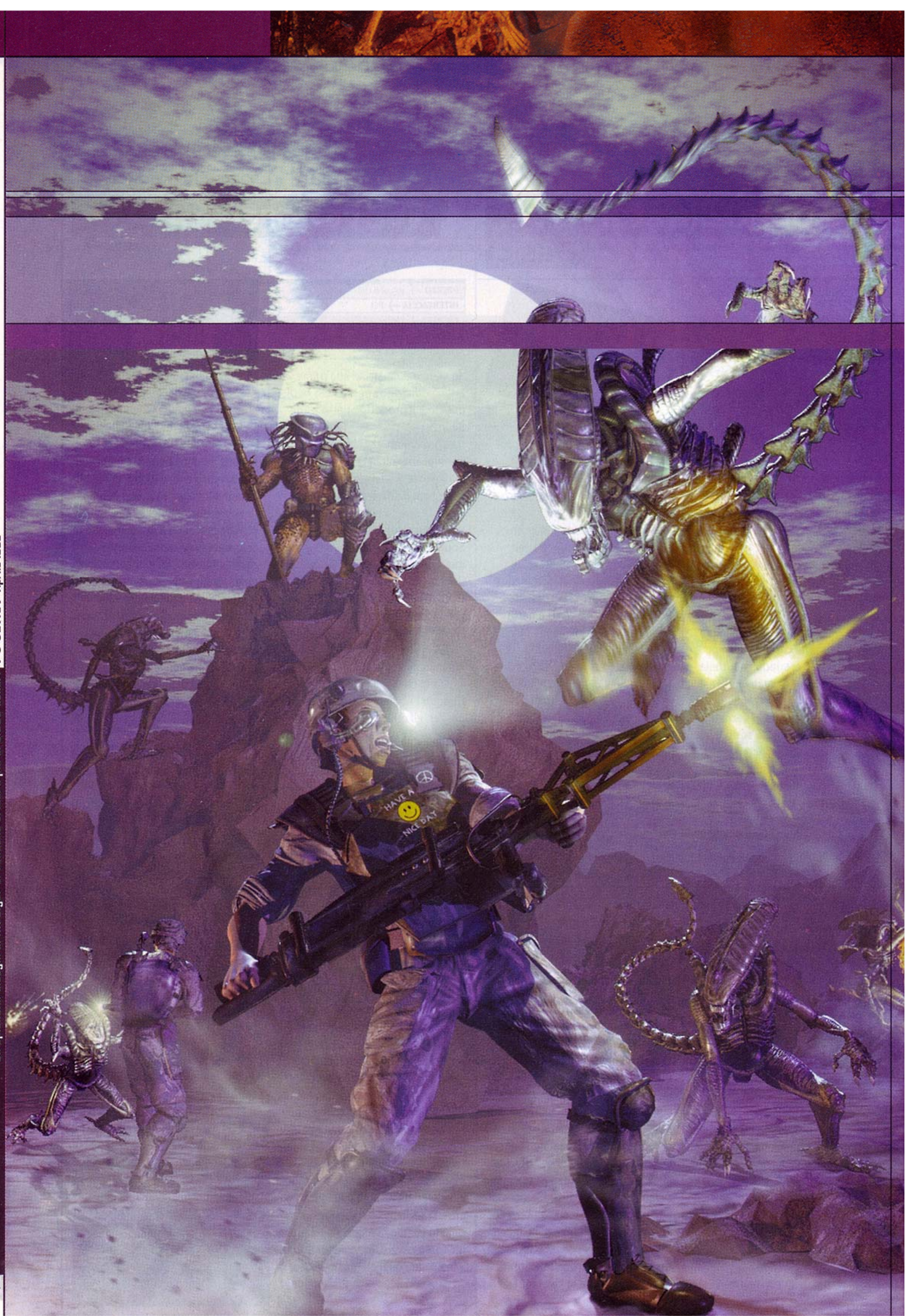


PUNTEGGIO 10

+ O.K.
→ Ottimo prezzo; qualità sonora perfetta anche con solo due casse

K.O. −
→ Non fa ancora il caffè...

Quel 10 non è stato deciso da Sergio visto che la sua MX300 gli ha causato qualche problemino di configurazione...



Gli splendidi disegni di HR Giger si vendono ormai a più di 9.000 dollari

Aliens vs. Predator:

HALF LIFE E' GIA' SUPERATO

Durante l'ultimo E3 di Atlanta, *Alien vs. Predator* non aveva ottenuto un gran successo. Dopo essere stato in fase di sviluppo per tre anni, il suo motore non sembrava migliore di quello di *Quake II*, i livelli avevano un design poco innovativo e gli ambienti erano un po' troppo oscuri. Oggi, a sei mesi di distanza da quella fiera, *Alien vs Predator* è uno dei titoli più attesi...

Non dimentichiamoci che durante l'E3 furono presentati numerosi giochi di grande interesse, tra cui *Half Life*, *Sin*, i mission pack di *Quake II* e addirittura *Trespasser*. Per questa ragione quasi nessuno si rese conto del potenziale del nuovo titolo della Fox Interactive. Ora che finalmente abbiamo avuto l'opportunità di provare a fondo *Alien vs Predator*, siamo arrivati alla conclusione che ha tutte le carte in regola per diventare uno dei maggiori successi del 1999. È difficile che noi di PCU ci entusiasmiamo così di fronte a un gioco, ma l'idea di avere tre razze differenti (Marine spaziale, Alien e Predator) che si combattono all'interno di claustrofobici livelli, ci piace davvero.

Anche se la versione del gioco che abbiamo provato non è ancora quella definitiva, abbiamo notato con piacere che l'atmosfera che ha reso famosi i film di *Alien* e *Predator* è stata riprodotta con assoluta fedeltà. Potrete avventurarvi all'interno di basi spaziali, astronavi o altri strani complessi alieni, tutti perfettamente riprodotti.

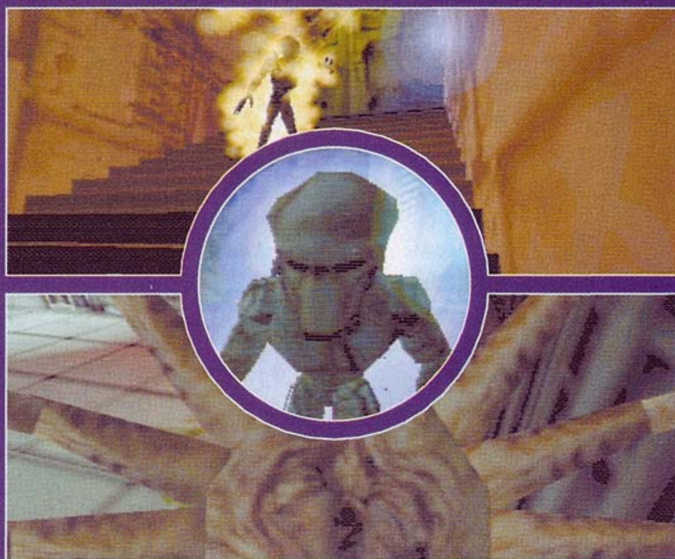
Il comportamento differente di ciascuna razza rende tutto estremamente vario e interessante. Grazie a queste incredibili potenzialità multiplayer, *Alien vs Predator* è un titolo che tutti voi dovete avere nella vostra collezione.

Il team di programmatori della Rebellion, con sede a Oxford in Inghilterra, ha iniziato la sua carriera con il titolo *Alien vs Predator* (originali...) per l'Atari Jaguar. Pensate che quel titolo fu programmato da sole tre persone, eppure era davvero bello. Adesso sono in 30 e lavorano sotto l'ala protettrice della Fox. In questo modo sono riusciti a creare un motore 3D appositamente studiato per questo gioco. La difficoltà maggiore era riuscire a programmare un sistema abbastanza flessibile per gestire le caratteristiche delle tre razze. In pratica bisognava avere un motore in grado di consentire agli Alieni di camminare sui muri a velocità altissime, a Predator di poter usare il suo sistema di invisibilità e le sue doti da cacciatore e ai Marine umani di poter sfruttare quei rivelatori di movimento in maniera realistica. In poche parole, il motore doveva mettersi al servizio del gioco per poter ricreare le ambientazioni e le caratteristiche che hanno reso famosi i film su questi personaggi. Non era un'impresa facile, ma secondo noi ci sono riusciti. Ci sono tantissime finezze e dettagli che neanche un capolavoro come *Half Life* può vantare.

Per esempio, se esistono tre razze ci sono anche tre tipi di sangue differente. Inoltre, i proiettili, il fuoco e l'acido alieno lasciano ognuno un proprio segno distintivo sugli ambienti. Quando vi calerete nei panni del Predator, l'acido degli alieni sarà visibile solo quando utilizzate la visione normale o quella per gli alieni. Se utilizzate il filtro per vedere gli umani, questi appaiono in giallo e rosso su uno sfondo blu (esatta-



Non è una buona idea stare così vicino a un Alien.

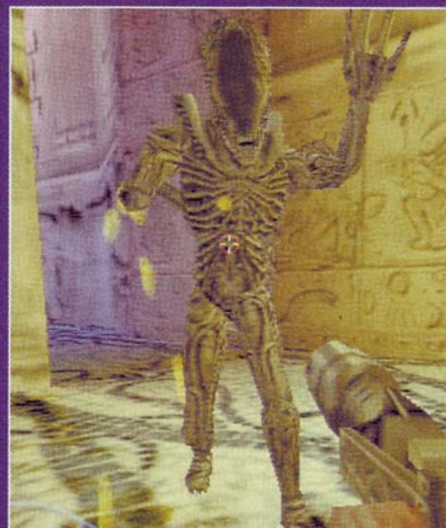


Anche se la Fox smentisce, ci sono serie probabilità che prima o poi *Alien vs Predator* diventi anche un film

mente come nel film).
I ragazzi della Rebellion hanno sfruttato in modo splendido le potenzialità delle schede acceleratrici 3D. Effetti speciali come il fumo, le fiamme e i lampi di luce sono tutti realizzati in maniera superba. Il sistema di puntamento delle armi consente di colpire varie parti del corpo. Se mirerete con attenzione potrete amputare gli arti degli alieni e fargli perdere litri di sangue acido, mentre, quando prendete i comandi di un Alien sarete in grado di decapitare i Marine. Tutti tocchi di classe che aumentano il realismo.
Una delle cose più belle è l'illuminazione in tempo reale. Forse per la prima volta in uno sparatutto in soggettiva potrete spegnere le luci sparandogli contro. Non siamo di fronte allo squallido tentativo di *Sin* dove, se colpivi una luce si rompeva il vetro, ma l'area rimaneva illuminata. In *A v P*, questa caratteristica funziona davvero. I giochi realizzati su licenza cinematografica hanno da sempre una pessima fama (infatti sono pochissimi quelli decenti), ma questa volta siamo convinti di trovarci di fronte a un capolavoro. Certo, è ancora presto per dare un giudizio definitivo, ma dopo aver giocato alla demo sarete sicuramente d'accordo con noi. Forse *A v P* sarà in grado di stabilire un nuovo standard per gli sparatutto in soggettiva. *Half Life* ha iniziato la rivoluzione, ora tocca ad *Alien vs. Predator* portarla avanti.

MARINE VS. ALIEN VS. PREDATOR

MULTIPLAYER ···› Uno dei punti di forza di *A v P* è sicuramente la modalità multiplayer. Attualmente il gioco presenta numerose opzioni di combattimento per più giocatori. Oltre al solito deathmatch e agli scontri a squadre, troviamo anche alcune novità divertenti. Per esempio c'è una modalità che prevede lo scontro tra un solo Alien e un gruppo di Marine. Solo l'alieno può fare punti. Se un marine riesce a ucciderlo, prenderà il suo posto ottenendo così la possibilità di aumentare il punteggio.
Chi ha visto i film dedicati a questi personaggi sa benissimo che ogni razza è dotata di un'abilità particolare. È importante che ogni giocatore si adatti al personaggio che utilizza. Se un Alien va in giro per il livello camminando sul pavimento, prima o poi verrà massacrato. Ma se sfrutta la sua capacità di spostarsi sui muri, nascondendosi nelle zone oscure e attaccando velocemente avrà sicuramente molte più possibilità di vittoria. Il Predator può sembrare il personaggio più forte, ma per usare la sua incredibile attrezzatura di cacciatore dovrà sfruttare molta energia. Per questa ragione non potrà rimanere invisibile troppo a lungo e usare contemporaneamente le sue armi devastanti. I marine sembrano i più vulnerabili, ma dispongono di un arsenale piuttosto vario e potente che li rende competitivi contro le due razze aliene.
Dopo molto lavoro i programmatori della Rebellion sono riusciti a equilibrare molto bene i tre personaggi selezionabili. Starà poi al giocatore saper sfruttare al meglio il potenziale di ogni razza e approfittare dei punti deboli dei nemici.



Con uno o due braccia, gli Alien sono comunque letali a questa distanza. Il sistema di mira automatico della smart gun è estremamente utile in questi casi.

MARINE

COME GIOCARE ···› Il rivelatore di movimenti è il vostro miglior amico. Ma ricordate che segnala tutte le mosse, anche quelle dei vostri compagni di squadra. Come nei film, è davvero facile farsi prendere dal panico e premere il grilletto uccidendo anche i vostri compagni di squadra. Mirate bene e cercate di colpire gli Alien alla testa per eliminarli il più velocemente possibile. Poi allontanatevi in fretta per evitare gli spruzzi del loro sangue acido.
Anche le granate sono utili, ma dovete usarle con cautela. Il lanciafiamme è l'arma più efficace; date fuoco al nemico, quindi ritiratevi (quando lui non vi può vedere) e finitelo con il pulse rifle o la smart gun. Ricordate che i flare non servono solo a illuminare zone buie, ma anche ad accecare gli Alien e i Predator, dato che hanno una vista differente dalla vostra.



Coordinare gli attacchi per intrappolare gli Alieni o i Predator è assolutamente fondamentale. Le mitragliatrici fisse possono rivelarsi molto utili.



Sparate velocemente, sparate a distanza e sparate spesso.



Se i Predator usano lo shoulder cannon a questa distanza non ci sono molte cose in grado di salvarvi.

Arma	Fuoco Primario	Fuoco Secondario
PULSE RIFLE	Un click= 4 colpi Tenete premuto per fuoco continuo	Spara le granate
SMART GUN	Fuoco molto rapido	Autotarget on/off
FLAME THROWER	Fiamme per incendiare il nemico	Nessuno
SADAR	Lanciarazzi molto potente	Nessuno
GRENADE LAUNCHER	Beh... spara le granate	Cambia il tipo di granata
MINIGUN	Fuoco rapido e potente	Nessuno
FLARES	Lancia il flare	Nessuno

ALIEN

COME GIOCARE → Quando si usa l'alieno bisogna imparare a sfruttare al massimo la sua velocità e la capacità di camminare sui muri. Vi basterà premere il pulsante per accovacciarvi e l'Alien sarà in grado di camminare su qualsiasi superficie con una rapidità impressionante. Quando arrivate vicino al bersaglio, lasciatevi cadere e massacratelo prima che si riprenda dalla sorpresa (l'Alien è come i gatti, quando cade atterra sempre sulle zampe). Anche se correte sul pavimento, assicuratevi di farlo accovacciati. All'inizio potrete sentirvi disorientati, ma questo vi permetterà di cambiare parete in modo rapido ed efficace. I Marine possono rintracciarvi grazie al loro equipaggiamento elettronico, ma probabilmente guarderanno sempre ad altezza uomo, quindi non si accorgeranno di voi se li sorprenderete dall'alto. Aggirateli alle spalle, lasciatevi cadere e smembrateli dopo esservi fatti una risata folle. L'unica debolezza dell'Alien è che non può combattere a lungo raggio. L'attacco con la coda è molto potente, ma è piuttosto lento.

Provate a sorprendere alle spalle un nemico senza che lui se ne accorga, in questo modo potrete attaccarlo con le vostre fauci retrattili e recuperare un po' d'energia. Alien è sicuramente il personaggio più complesso da utilizzare, ma quando ci avrete preso la mano vi darà moltissime soddisfazioni.

Arma	Fuoco Primario	Fuoco Secondario
ALIEN	Artigli letali	Attacco con la coda
	Attacco con le fauci (si attiva automaticamente quando vi allineate al nemico)	Apri-birre



Quando si muove, il Predator può essere intercettato anche se usa il sistema di mascheramento. Essere veloci e usare le pareti è la scelta migliore per colpirlo.



Se portate a segno un colpo perfetto vedrete la testa del nemico schizzare via. Inoltre la vostra energia aumenterà di 50 punti.



Quando è buio, la vista speciale dell'Alien consente di inquadrare i nemici con dei colori differenti. Hanno anche un raggio visivo più ampio.

PREDATOR

COME GIOCARE → Con un sorriso maligno stampato sulla vostra faccia. Il Predator è un'arma praticamente perfetta. Il suo unico difetto è che ha due differenti metodi di visione, uno per i Marine e uno per gli Alien. Quando combattete contro entrambe le razze è fondamentale passare da uno all'altro il più rapidamente possibile. L'arma più potente è lo Shoulder Cannon che risulta molto semplice da usare grazie al suo sistema di puntamento automatico (con il triangolo che inquadra immediatamente l'obiettivo). Purtroppo ogni colpo che sparerete vi porterà via moltissima energia.

Una speciale funzione di zoom consente al Predator di accorgersi dei nemici a distanza anche senza usare le speciali modalità di visione di cui dispone (se imparerete a sfruttare questa abilità potrete risparmiare moltissima energia).

Inoltre il Predator è veloce e ha molte altre armi nel suo arsenale. La Spear Gun e i dischi sono micidiali strumenti di morte. Come se non bastasse, Predator dispone anche di un Medi-Comp in grado di salvarlo dal micidiale lanciafiamme dei marine. Purtroppo è molto lento nel cambiare armamento, quindi è meglio tenere sempre un occhio sulla riserva d'energia per evitare di rimanere a secco quando si viene individuati da un nemico.



Se usate la visione per gli umani (quella blu) il Marine è ben visibile, ma se passate alla visione per gli Alien (sotto), l'umano scompare completamente.





A questa distanza, potrete controllare la salute dei denti degli Alien.

Arma	Fuoco Primario	Fuoco Secondario
WRIST BLADES	Colpo semplice	Colpo potente
HAND GUN	Spara piccole sfere di energia	Colpisce una vasta zona
SPEAR GUN	Letale arma a corto raggio	Nessuno
PLASMA CASTER	Cannone a mira automatica (premere per caricare, poi lasciare)	Potenziamento (senza sparare)
DISC WEAPON	Lancia un disco esplosivo	Seleziona la modalità
MEDICOMP	Cura le ferite (e spegne le fiamme)	Spegne le fiamme (senza curare)

Visitate questo sito (www.geocities.com/~thedus) per una dettagliata descrizione degli Alien

FARCELA DA SOLI

Il multiplayer è davvero fantastico, ma bisogna ammettere che anche il gioco in modalità singola ha un enorme potenziale. In pratica, ogni razza affronta gli stessi sei livelli in una trama che si evolve differentemente a seconda degli obiettivi di ciascun personaggio. Anche se gli ambienti sono gli stessi, vi assicuriamo che le caratteristiche differenti di ogni personaggio rendono divertente rigiocare con *Alien vs. Predator.* Gli Alien usano i condotti di ventilazione per spostarsi, i Marine hanno un metodo di affrontare i livelli più convenzionale mentre i Predator adottano un mix tra i due stili di gioco. Questo significa che la progettazione dei livelli ha richiesto molto tempo, ma il risultato premia lo sforzo dei programmatori. È importante che i giocatori adottino tattiche completamente differenti a seconda del personaggio che utilizzano.
Per superare alcune aree i Marine possono utilizzare un jetpack, mentre il Predator può sfruttare uno speciale uncino. Inoltre, per rendere il tutto ancora più divertente sono stati inseriti degli enigmi speciali e delle trappole mortali. Ogni razza è caratterizzata anche da un differente stile di visione, quindi il gioco cambia graficamente in funzione del personaggio selezionato. Se avete affrontato un livello con un Marine, affrontarlo in seguito con un Alien attraverso i condotti di ventilazione è un'esperienza completamente differente.
Una volta che avrete completato tutti e 18 i livelli con le tre razze disponibili, altri 5 livelli bonus diventeranno accessibili. I programmatori stanno inoltre valutando la possibilità di permettere al giocatore di combattere nei livelli pensati per il multiplayer contro creature controllate dal computer. Non si tratta esattamente del botmatch di *Unreal,* ma consente di farsi un'idea su come siano le partite a più giocatori.
A differenza di molte altre licenze concesse dalle società di Hollywood, la Fox non ha posto alcun limite all'utilizzo delle sue famose creazioni. I programmatori hanno completa libertà di scelta, potendo in questo modo conferire al gioco la vera atmosfera presente nei film. Il problema che si pone quando si realizza un gioco su licenza cinematografica è come reagiranno gli appassionati della serie a prodotto finito. I fan sono persone molto esigenti e se ritengono che ci sia qualcosa che non va, non perdono tempo a farlo sapere. Su Internet si possono già trovare numerosi siti che criticano *Alien vs Predator* ancora prima della sua uscita nei negozi. Prima di scandalizzarsi troppo, consigliamo a tutti di non dimenticare che ci troviamo di fronte a un videogioco e che molte scelte sono state fatte per renderlo divertente e accessibile a tutti.
A proposito, non ci sono dubbi che i programmatori siano riusciti a catturare quel senso di angoscia e solitudine tipico della controparte cinematografica. Basi spaziali deserte, il fumo che esce da tutte le parti oscurando la vista, le luci intermittenti e gli ambienti a volte claustrofobici fanno sentire il giocatore in una costante situazione di pericolo. A meno che non usiate il potentissimo Predator, non vi sentirete mai al sicuro.
I nemici di fine livello creati dal team della Rebellion sono veramente splendidi. Quando li incrocerete per la prima volta sarete così sorpresi che non vi renderete conto di essere già morti (infatti, oltre a essere belli, sono anche molto forti). Fortunatamente, l'ottimo supporto per il multiplayer (la Fox è in trattativa con vari servizi On Line) fa sì che giocherete a *A v P* anche dopo aver completato ogni livello della modalità per giocatore singolo.
Inoltre, i programmatori ci hanno rivelato che stanno già lavorando ad alcuni dischi di espansione che renderanno questo titolo ancora più longevo. Dopo gli innumerevoli ritardi, le date smentite, le promesse non mantenute, pare proprio che *Alien vs. Predator* stia per arrivare. La data d'uscita è fissata per aprile. Dopo *Quake II*, *Unreal* e *Half Life*, questo gioco potrebbe essere il nuovo sparatutto in soggettiva in grado di definire nuovi standard.



La smart gun vi aiuterà a cavarvi spesso dai guai.



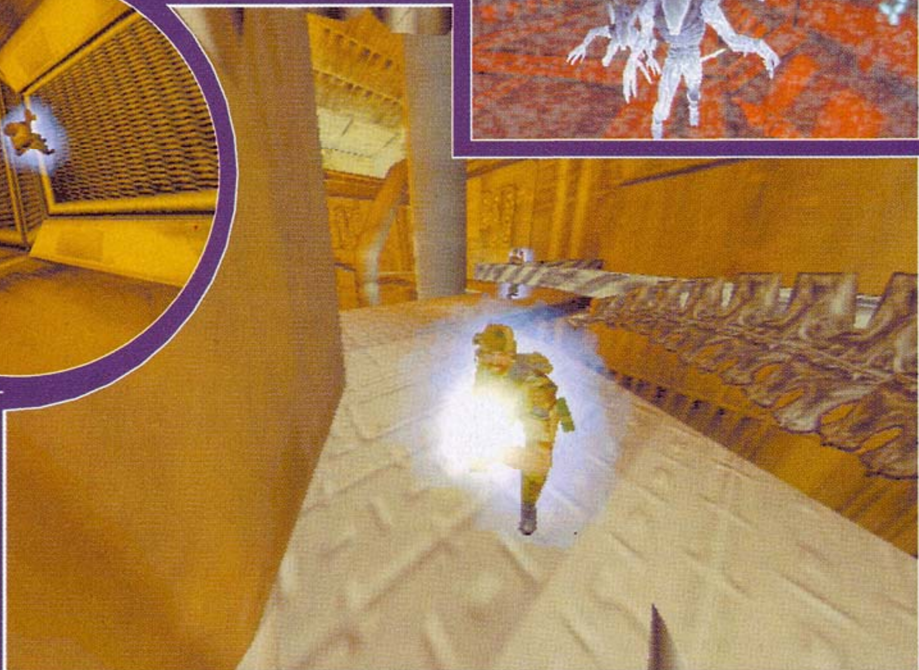
"Pensi che non ti veda, stupido Marine?", domanda un simpatico Alien...





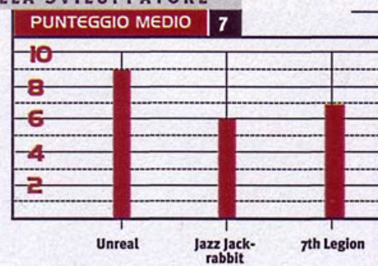
Ogni volta che avete un dubbio vi consigliamo di sparare. Meglio sprecare qualche munizione piuttosto che trovarsi senza testa per l'attacco di un alieno.





Questo Marine sta cercando di salvarsi la vita, ma il colpo di coda dell'Alien metterà presto fine alla sua inutile esistenza.

PAGELLA SVILUPPATORE



UNREAL TOURNAMENT

Naliiiii, qui Nali, su vieni qua... non ti farò del male. Te lo prometto...

Noi della redazione di PCUltra adoriamo gli sparatutto in soggettiva. Logicamente giochiamo anche agli altri generi, ma i titoli alla *Quake* ci fanno impazzire. Per questa ragione non vediamo l'ora di mettere le mani sul nuovissimo *Unreal Tournament*.
Giocato in modalità singola, l'*Unreal* originale era davvero fantastico. È stato il primo a dimostrare veramente cosa potessero fare le schede acceleratrici 3D della nuova generazione. Purtroppo le sue prestazioni su Internet erano penose e molti dei suoi acquirenti rimasero delusi dalla bassa qualità del gioco in multiplayer. Beh, "incazzati" forse è la parola più adatta. Anche se aveva una grafica nettamente migliore di *Quake II*, il gioco On Line era estremamente lento e laggato. Era quasi impossibile disputare una partita giocabile sia su Internet che su rete locale. Le varie patch uscite hanno risolto molti dei problemi, ma il danno ormai era stato fatto. *Quake II* rimane l'incontrastato Re dei giochi On Line e i problemi di *Unreal* non hanno fatto altro che rafforzare la sua posizione.

Dopo tanta attesa sta per arrivare sui nostri monitor l'attesissimo *Unreal Tournament* che si concentra quasi esclusivamente sulla modalità multiplayer. Se pensavate che la parola "tournament" significasse la possibilità di prender parte a un torneo di golf contro la popolazione dei Nali, siete decisamente fuori strada. *Unreal Tournament* è nato per il multiplayer. Principalmente si basa sui deathmatch, ma include anche delle missioni in gruppo per sfruttare la moda lanciata da giochi come *Rainbow Six* e *Tribes*.
Logicamente una domanda sorge spontanea: quali ragioni vi dovrebbero spingere ad acquistare *Unreal Tournament* se la vostra versione aggiornata del gioco originale funziona benissimo su Internet? Ecco cosa ci ha risposto Cliff Bleszinski, capo designer alla Epic: "*Unreal* è stato solo il primo tentativo di sfruttare il potenziale offerto da



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Epic MegaGames
EDITORE →	IGT Interactive
DATA D'USCITA →	Aprile '99
SUPPORTO 3D →	Glide

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

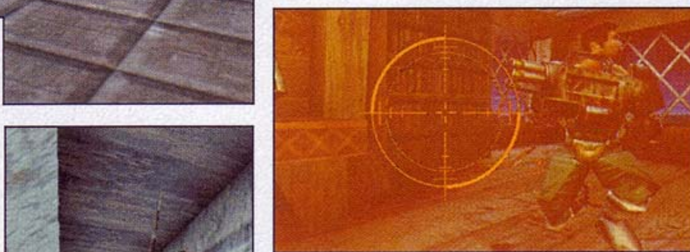
La Epic deve dimostrare la sua abilità nel creare un gioco capace di funzionare bene anche su Internet. Sotto questo aspetto il primo *Unreal* è stata una vera delusione.

PUNTO INTERROGATIVO

Sfidare il Re dei giochi On-Line, *Quake III Arena*!!!, è un'impresa tutt'altro che facile.

PUNTO E BASTA

Dovrà offrire molto di più del primo *Unreal*. Anche se poi, alla fine, lo compreremo tutti per la sua ottima grafica.





Ora ci sono molti più spazi aperti.

CINQUE DOMANDE

DOPO NUMEROSI TENTATIVI, SIAMO FINALMENTE RIUSCITI A CONVINCERE IL CAPO DESIGNER DI *UNREAL TOURNAMENT*, CLIFF BLESZINSKI, A RISPONDERE ALLE NOSTRE CINQUE DOMANDE.

D: QUANTO *UNREAL TOURNAMENT* È ISPIRATO A *QUAKE III ARENA*?
R: L'idea di *Unreal Tournament* è nata ben prima che venissimo a conoscenza dei programmi della ID Software. Ho davvero il massimo rispetto per John Carmack, ma non ho alcuna intenzione di seguirlo né di copiargli le idee.
Siamo completamente indipendenti, e prendiamo le nostre decisioni pensando a cosa sia meglio per i nostri videogiocatori.

D: CHI VINCEREBBE IN UN DEATHMATCH: LARA CROFT O UN GUERRIERO SKAARJ?
R: Beh, il guerriero Skaarj userebbe i propri artigli per bucare le tette gonfie d'aria di Lara. Un vero spettacolo...

D: PCU È RIMASTA AFFEZIONATA ALLA PACIFICA POPOLAZIONE DEI NALI. CI SARÀ LA POSSIBILITÀ DI MUTILARLI ANCHE IN *UNREAL TOURNAMENT*?
R: Noi della Epic Games rispettiamo e ammiriamo la pacifica popolazione dei Nali. Siamo davvero stupiti degli orrendi atti di violenza che voi avete perpetrato contro queste innocenti creature.

D: COSA FARESTE SE UNO STRANO ESSERE ALIENO, COMPARENDO ALL'IMPROVVISO DALL'OSCURITÀ, VI FACESSE SEGNO DI SEGUIRLO?
R: Mia madre mi ha insegnato di non dare retta agli estranei, quindi rifiuterei gentilmente l'offerta e gli spezzerei le ginocchia.

D: IL VOSTRO NOME È EPIC MEGAGAMES E IL TITOLO DEL GIOCO È *UNREAL*. COMPLESSO HITLERIANO DI SUPERIORITÀ?
R: Abbiamo appena cambiato il nostro nome. Adesso ci chiamiamo solo Epic Games. Questo comunque non significa che la qualità dei nostri prodotti sarà inferiore.



Unreal Tournament Gallery





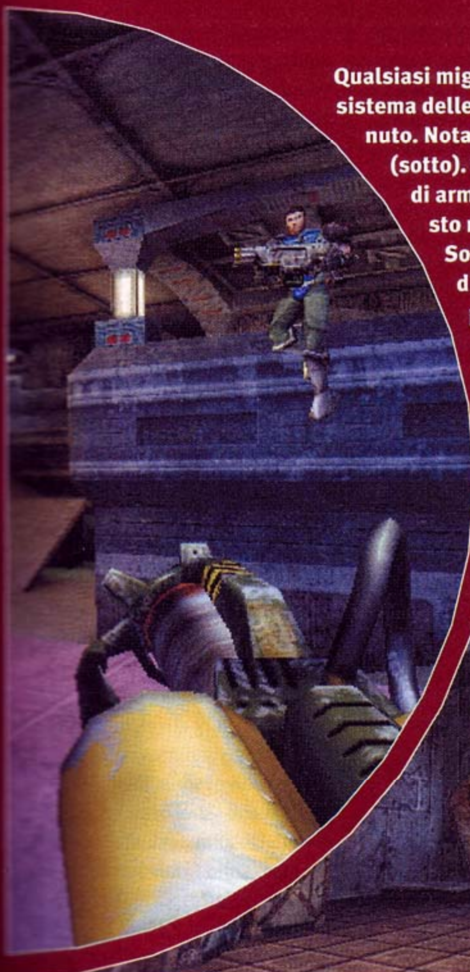
Non vogliamo sembrare cinici, ma non vi pare che queste foto siano un po' troppo belle? Anche se la Epic ci ha assicurato che il motore di *Unreal* non ha ancora dimostrato tutto il suo effettivo potenziale, siamo rimasti comunque molto impressionati da queste immagini. Non dimenticate che stanno per arrivare anche *Team Fortress* e *Quake III Arena*.





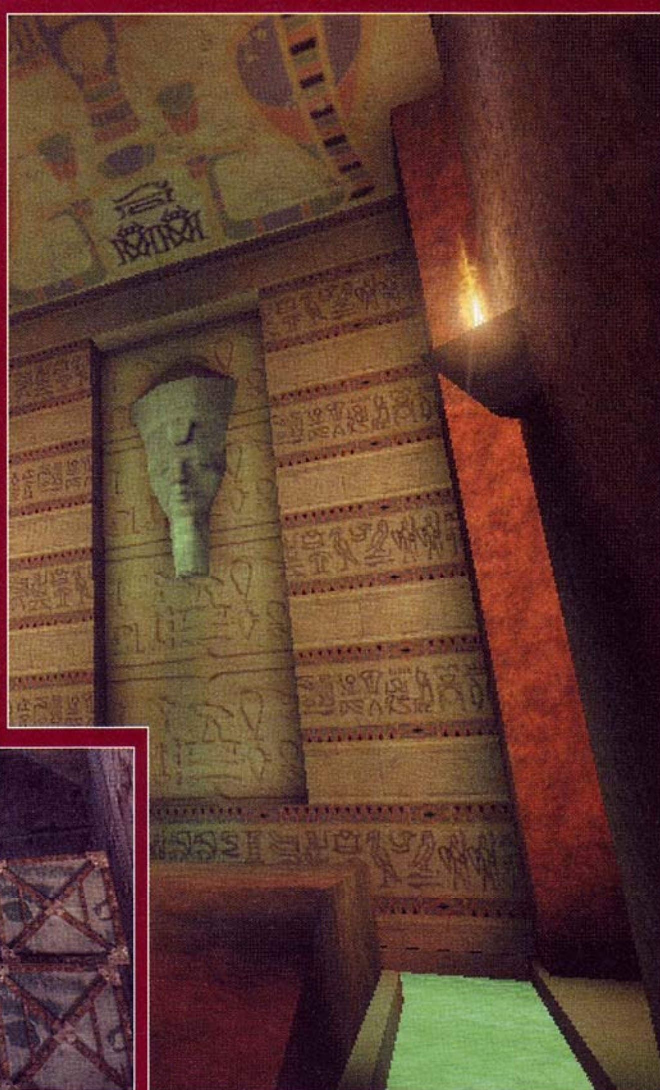






Qualsiasi miglioramento al sistema delle armi è benvenuto. Notate le due pistole (sotto). Questo è un tipo di arma che ha richiesto molto lavoro. Solo il tempo potrà dirci se i giocatori perdoneranno la Epic per le scarse prestazioni Internet di *Unreal*.













Lord British? Veniamo per conto degli acquirenti di *Ultima Online*.

queste nuove potenti schede acceleratrici. Per questo in seguito abbiamo ulteriormente migliorato il motore grafico. Vi mostreremo cose che non avreste mai pensato di vedere sul vostro PC. Effetti di luce, livelli incredibilmente dettagliati e un sistema di rendering perfezionato che velocizzerà moltissimo il gioco su internet ".
Tutte queste precisazioni sembrano più una scusa "ufficiale" per le deludenti e frustranti prestazioni On Line del primo titolo. Sicuramente, la Epic dovrà lavorare sodo per farsi perdonare tutti i suoi errori.
Saranno incluse nuove armi devastanti, dei livelli appositamente studiati per i deathmatch, una versione migliorata del Botmatch e nuove originali modalità di combattimento. Come già detto, molte di queste si basano sul gioco di squadra (come succede con *Quake II* e i suoi clan). Oltre al classico *Capture the Flag*, *UT* includerà uno speciale Assault Match in cui i giocatori sono divisi in due squadre. Gli Attackers avranno il compito di infiltrarsi nella base nemica e distruggere alcuni oggetti per accumulare punti, mentre i Defenders dovranno... ummm... difendere la base. Il Domination Match vede lo scontro tra due gruppi di giocatori in guerra nel tentativo di conquistare alcune zone del livello dette "Control Points". Infine abbiamo il Tournament Match, che consiste in un normale deathmatch con un limite di tempo o di uccisioni (chi uccide di più in un certo tempo o arriva a un determinato numero di uccisioni, vince). Secondo la Epic, queste modalità di gioco dovrebbero rendere il loro nuovo capolavoro (o presunto tale) estremamente longevo e mai ripetitivo.
Coloro che non dispongono di una connessione a Internet potranno giocare sfidando i Bot controllati dal computer. L'intelligenza artificiale di questi simpatici cattivoni è stata notevolmente migliorata. Infatti ora si muovono con più attenzione, sanno nuotare, possono sfruttare gli ascensori e sono in grado di raccogliere e utilizzare oggetti. Inoltre capiscono qual è l'arma migliore da usare e reagiscono in modo efficace ai vostri comandi quando sono in squadra con voi. Con queste caratteristiche saranno sicuramente degli avversari temibili! Comunque non preoccupatevi se i nuovi Bot sono troppo forti per voi. I ragazzi della Epic hanno inserito nel gioco la possibilità di ridurre la loro velocità e il danno che possono infliggervi. Chiaramente noi di PCU non ne avremo bisogno (tanto ci battono comunque anche al minimo livello di difficoltà)...
Altre gradite aggiunte sono il Jump Mode e l'Hardcore Mode. Il primo permette ai giocatori di saltare il doppio del normale, mentre il secondo rende le armi ancora più letali e aumenta notevolmente la velocità di gioco. Potrete anche comunicare con gli altri combattenti, inclusi quelli controllati dal computer, attraverso il Voice Messaging. Non sappiamo però se potrete solo dare degli ordini prestabiliti o potrete dire quello che volete (insultando tutto e tutti, come facciamo noi di solito).
Finalmente, se non avete voglia di giocare, potrete osservare l'azione posizionando una telecamera in qualsiasi punto dell'arena. Ma vi avvertiamo, fare i guardoni non è legale...
Alcune delle nuove armi sono ancora avvolte nel mistero, ma quella che abbiamo visto è davvero molto interessante. Si tratta del Team Cannon, che automaticamente colpisce i membri del team avversario o i singoli giocatori in un deathmatch. Se riuscite a metterci le mani sopra diventerete l'uomo più pericoloso della partita.
Oltre a queste nuove armi, saranno presenti anche quelle che hanno fatto la loro apparizione nel primo *Unreal*. Visto che la Epic è davvero pentita dei suoi errori, ha deciso di migliorarle ulteriormente aggiungendo nuove modalità di fuoco, ognuna con i suoi bravi effetti sonori. Un'altra aggiunta interessante sono i Translocator (delle specie di teletrasporti). Non sappiamo se si sposteranno per il livello o se saranno fissi in alcune locazioni, ma la loro presenza dovrebbe migliorare l'aspetto strategico del gioco (quei vigliacchi dei cecchini li adoreranno).
Con tutte queste migliorie e una grafica davvero impressionante, *Unreal Tournament* può davvero sfidare il signor *Quake*. Il fattore determinante in questa sfida sarà la data d'uscita. Se *UT* uscirà prima di *Quake III Arena* (e manterrà le promesse fatte), potrebbe forse spodestare il capolavoro Id.



Dentro questo strano meccanismo si nascondono i resti di Antonella Elia. Non stiamo scherzando. Ci hanno anche invitato a una puntata di "Chi L'ha Visto" per far luce sulla vicenda.

MAMMA MI COMPRI UN GIOCATTOLO?



Duke Nukem Action Figure

Lara e Duke hanno la loro linea di giocattoli, non vediamo perché non ne esiste una anche per *Unreal*? Ecco una lista dei prodotti che ci piacerebbe poter comprare nel negozio vicino casa...

IL FUCILE NERF EIGHTBALL PER BAMBINI ···➜ Una versione funzionante di questo simpatico gingillo potrebbe essere utile per far saltare in aria gli insegnanti, i bambocci e le ragazze poco disponibili.
VIDEOCASSETTA "TENERSI IN FORMA CON UNO SKAARJ" ···➜ Immaginate quanti incredibili benefici potreste ottenere divenendo forti come un vero guerriero Skaarj!
FIESTA NALI ···➜ Non ci vedete più dalla fame? Bene, grazie a questa gustosa e nutriente merendina con la forma di un vero Nali non avrete più bisogno di guardare la televisione e le orrende pubblicità che spesso ci rifilano.
ASTRONAVE DI UNREAL ···➜ Con questo enorme modellino potrete deportare i vostri soldatini in delle miniere di cristallo. In questo modo potrete inventare giochi sempre nuovi ed emozionanti!

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10
8
6
4
2

E QUESTI CHI SONO?

I DMA Design sono ormai un gruppo molto noto nel mercato dei videogiochi per PC e per console. Il loro più grande successo è stato il mitico *Grand Theft Auto* che, nonostante una realizzazione tecnica non proprio esaltante, era dannatamente divertente. Vediamo ora cosa sapranno fare con questo *Wild Metal Country*.

WILD METAL COUNTRY

Mercenari machi che vagano nella galassia... Wow!

I DMA Design sono un gruppo decisamente fuori dal comune. Dopo averci stupito con un titolo estremo come *Grand Theft Auto* lanciano sul mercato *Wild Metal Country* che, nonostante sia un gioco divertente, non si può certo definire originale. Forse i numerosi attacchi che hanno subito per la violenza contenuta in *GTA* li hanno convinti a intraprendere una via più "normale".
La trama del gioco ci racconta che nel lontano futuro gli esseri umani costruiranno delle centrali energetiche su pianeti lontani. Per proteggere e controllare questi preziosi generatori vengono costruiti dei robot speciali in grado di lavorare in assoluta autonomia. Dopo un lungo periodo di calma queste meraviglie tecnologiche si ribellarono improvvisamente scacciando la presenza umana dai pianeti e impossessandosi dei famosi reattori di energia. Ed è a questo punto che entrate in scena voi. Vestirete i panni del mercenario più macho della galassia che ai comandi di uno speciale carro armato si lancia in una missione punitiva contro i robot ribelli! *Wild Metal Country* è un titolo d'azione semplice e intuitivo con visuale in terza persona in cui dovrete distruggere tutto quello che vi capita a tiro senza pensarci due volte. Il vostro fido carro armato ha due sistemi d'armamento principali. La torretta è la vostra arma primaria ed è particolarmente efficace contro i nemici più distanti e le astronavi. Il lanciamine invece è un'arma secondaria, che deposita ordigni esplosivi dietro il vostro mezzo. Quando un avversario è particolarmente lontano o si trova a un'altitudine diversa dalla vostra, potrete cambiare l'inclinazione della torretta aumentando così la gittata dei vostri proiettili. I livelli di gioco sono delle arene gigantesche caratterizzate da numerosi dislivelli che possono anche essere usati a scopo tattico. Sul terreno potrete anche trovare i soliti power-up in grado di migliorare le prestazioni del vostro veicolo. Il sistema di controllo è semplice e immediato, ma il vostro carro armato sembra un po' troppo leggero. Infatti, se girate bruscamente o fate anche un semplice salto, vi ribalterete varie volte su voi stessi, scoprendovi al fuoco nemico. Comunque la versione che abbiamo provato non era ancora quella definitiva, quindi i programmatori hanno tutto il tempo per rimediare a questi leggeri difetti.
La grafica è buona anche se di certo non fa gridare al miracolo. I paesaggi sono poco dettagliati, ma la fluidità è sempre di ottimo livello anche sui computer meno veloci. Gli effetti delle armi e delle esplosioni sono buoni. Una delle cose che ci ha colpito maggiormente è l'ottimo design dei mezzi che dovrete affrontare. Lo stile grafico con cui sono realizzati è originale e leggermente retro'. In conclusione, ci troviamo sicuramente di fronte a un titolo divertente e piacevole.
Probabilmente *Wild Metal Country* darà il meglio di sé nella modalità multiplayer (sia su Internet che su rete locale). Il suo stile di gioco immediato e frenetico dovrebbe adattarsi anche ai giocatori meno esperti in cerca di sano divertimento. Ora non ci resta che aspettare la versione definitiva per vedere se queste aspettative verranno mantenute.









Attenzione alle rotazioni del vostro carrarmato se non vi volete ribaltare miseramente.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	DMA Design
EDITORE →	Gremlin Interactive
DATA D'USCITA →	Primavera '99
SUPPORTO 3D →	3D: Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Un nuovo modo di concepire gli sparatutto in soggettiva. La concorrenza è molto agguerrita, quindi sarà difficile per questo titolo riuscire a imporsi al pubblico.

PUNTO INTERROGATIVO

Wild Metal Country sembra un titolo interessante. Ma sarà divertente abbastanza per competere con la concorrenza?

PUNTO E BASTA

Questo team di sviluppo ha sempre cercato di stupire il pubblico con qualche trovata originale. Vedremo cosa faranno con questo loro nuovo titolo.

Grand Theft Auto dei DMA Design è stato uno dei titoli più venduti lo scorso anno



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO | 6

10 8 6 4 2

Storm Over Gift 3

DAIKATANA

Daikatana sarà il miglior gioco del 1999?

Di questo gioco si è parlato fino alla nausea. Anzi più che del gioco vero e proprio, si è parlato delle vicissitudini del team di sviluppo di John Romero. La Ion Storm ha avuto grossi problemi ultimamente e molti dei suoi membri sono andati a lavorare per altre software house. Sembrava addirittura che il titolo di punta della Ion Storm non avrebbe mai raggiunto gli scaffali dei negozi. Questa notizia fortunatamente è falsa. Ma una cosa è sicura, se *Daikatana* fallisce (cioè se vende poco), la Ion Storm probabilmente andrà in fallimento. Noi però siamo sicuri che questo non accadrà...

Da quando l'abbiamo visto per la prima volta, ci siamo convinti della qualità di questo titolo. Ma adesso è giunto il momento di sapere la verità: il gioco uscirà davvero? È finito o ancora no? Cosa diavolo succede?

Ecco cosa ne pensa il creatore di *Daikatana*, John Romero (detto Mr. Simpatia): "Adesso l'intero team di sviluppo si sta concentrando per completare il primo episodio del gioco (mappe, intelligenza artificiale, armi, modelli 3D, ecc.) e pensiamo di riuscire a finire il lavoro entro poche settimane. Tutto sembra fantastico, al di là di ogni più rosea previsione".

Daikatana è un classico sparatutto in soggettiva dove il nostro forzuto alter-ego, un minchione di nome Hiro, andrà in giro per quattro epoche storiche alla ricerca di una spada mitologica, la *Daikatana*. Questo ha permesso agli sviluppatori di creare quattro ambientazioni differenti, ognuna caratterizzata da armi e nemici specifici. Sicuramente un obiettivo ambizioso ma molto interessante. Il progetto iniziale prevedeva la bellezza di 80 mostri da affrontare attraverso questi quattro mondi con il gradito aiuto di una serie infinita di armi. Purtroppo i recenti guai capitati alla Ion Storm hanno costretto i programmatori a limitare il numero dei nemici a 55. Questo è comunque molto di più della solita ventina di avversari che si trovano negli sparatutto attuali. Lo stesso Romero ci ha



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Ion Storm
EDITORE →	Eidos
DATA D'USCITA →	Giugno '99
SUPPORTO 3D →	Direct 3D, OpenGL, Glide

LIVELLO D'INTERESSE



INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Il progetto è far diventare *Daikatana* il nuovo termine di paragone per gli sparatutto in soggettiva.

PUNTO INTERROGATIVO

Quake III Arena e *Unreal Tournament* stanno per arrivare. Non sarà facile batterli, soprattutto nelle vendite.

PUNTO E BASTA

Ogni giocatore ormai conosce la storia di *Daikatana* e vuole vedere come sarà veramente. Semplice curiosità o vere aspettative?





(sopra) Ecco un simpatico cagnolino addestrato che va all'attacco...

Chris Kile, nuovo level designer per *Daikatana*, ha lavorato a Outlaws e Sith per la LucasArts







(sopra) Questo Ragemaster ha avuto la cattiva idea di mettersi contro il nostro lanciarazzi. (In alto a destra) I Navy Seal non sembrano aver paura del nostro Slugger.

assicurato che l'intelligenza artificiale dei mostri è stata molto curata. Ogni nemico avrà delle abilità speciali che causeranno non pochi problemi al giocatore. Inizialmente era prevista la possibilità di utilizzare uno qualsiasi degli avversari durante il multiplayer, ma i noti problemi della Ion Storm hanno causato la cancellazione di questa opzione (anche se non si esclude che possa essere riciclata dopo l'uscita del gioco nei negozi attraverso qualche espansione o patch).

Romero ci ha anche parlato delle armi, citando in particolare lo Slugger, il Nharre's Nightmare, lo Shotcycler e il Sunflare (ognuna proveniente da un'epoca storica differente). Purtroppo non abbiamo potuto provare il gioco, quindi non abbiamo la minima idea sulla funzione e la qualità effettiva di questi strumenti di morte (anche se graficamente sembrano splendide). Per quanto riguarda i mostri abbiamo visto il Ragemaster 5000, il Griffon, il Lycanthir e il Navy Seal. Tutto molto bello, ma per dare un giudizio definitivo dovremo aspettare l'uscita del gioco prevista per giugno.

Hiro, il personaggio principale, verrà aiutato nelle sue avventure da dei personaggi di cui ancora non si sa nulla. Questi "amici" aggiungono un forte spessore strategico al gioco. Il loro aiuto vi permetterà di superare le situazioni più complicate, ma se uno di loro muore la vostra missione fallirà miseramente. Questo significa che dovrete fare attenzione a bilanciare attentamente l'utilizzo offensivo e difensivo dei vostri compagni.

In conclusione, il gioco sembra molto bello e praticamente quasi finito. Ma allora perché tutti questi ritardi? Alcuni membri del team hanno rivolto la loro attenzione al completamento della versione multiplayer di *Daikatana* (probabilmente, quando leggerete questo articolo il multiplayer verrà testato su Mplayer). Inoltre i vari episodi per la modalità singolo giocatore devono ancora essere perfezionati per quanto riguarda l'intelligenza artificiale dei nemici e dei compagni e soprattutto deve essere rivisto il bilanciamento delle armi.

Date un'occhiata alle foto... siete molto curiosi vero? Tranquilli, *Daikatana* arriverà presto sui vostri monitor nonostante tutte le dicerie. Inoltre, ha il vantaggio di uscire dopo *Half Life*, il che permetterà alla Ion Storm di apportare qualche modifica per migliorare il tutto.

A differenza di *Quake III Arena* o di *Unreal Tournament*, il titolo di John Romero offre anche una completa e appagante esperienza single-player. Senza dubbio, *Daikatana* sarà un successo. L'unico problema è: lo sarà abbastanza da salvare la Ion Storm dai suoi problemi finanziari?

CINQUE DOMANDE

JOHN ROMERO HA RISPOSTO ALLE NOSTRE FAMOSE CINQUE DOMANDE.

D: COSA NE PENSI DI *HALF LIFE*?
R: Wow, un capolavoro. Lo amo! *Half Life* è l'esperienza single-player migliore che abbia mai provato in uno sparatutto in soggettiva, a parte forse *Duke 3D*.

D: *DAIKATANA*: MIGLIOR GIOCO DEL 1999. DISCUTIAMONE.
R: Okay, sembra bello. Se dobbiamo scontrarci con *Quake III*, allora speriamo di avere lo stesso successo che Jedi Knight ha avuto contro *Quake II*.

D: QUALI ALTRI GIOCHI SONO IN PROGETTAZIONE ALLA ION STORM?
R: *Anachronox* e *Deus Ex*. Sono due ottimi titoli che rispetteranno l'alto livello qualitativo della Ion Storm.

D: *CHARLIE'S ANGELS: IL GIOCO*. QUALE DOVREBBE ESSERE LA SUA CARATTERISTICA PRINCIPALE SECONDO TE?
R: Si dovrebbe focalizzare l'attenzione nel design...ehm... delle tette.

D: CHI DOVREBBE IMPERSONARE LARA NEL FILM DI *TOMB RAIDER*? E QUELLO DI DUKE IN UN FILM SU *DUKE NUKEM*? E HIRO IN *DAIKATANA*?
R: Lara= Nell McAndrew, Duke= Jake Cusey e Hiro= Chow Yun Fat (ne conoscessi uno... ndPCU).

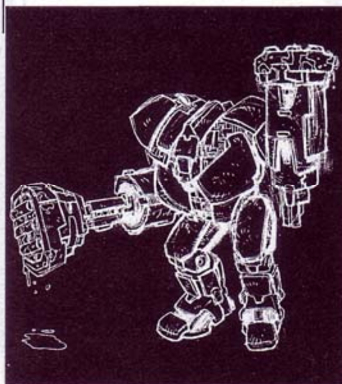
TEMPO LIBERO

La seguente è una breve lista delle cose che potrete fare nell'attesa che *Daikatana* venga distribuito nei negozi. Forza, al lavoro!

- Leggere Guerra e Pace
- Programmare il vostro gioco con il motore di *Quake II*
- Mangiare 900 billioni di volte da McDonald's (ehm... forse ho esagerato)
- Sposarvi con John Romero
- Decifrare i menu di *Return Fire 2*
- Guardare otto edizioni del Festival di Sanremo (che palle...)
- Riuscire a capire come portare tre oggetti in *Trespasser*
- Cercare di farvi uscire dalla testa la canzone dei Chumbawumba (io ancora non ci sono riuscito)
- Riuscire a usare due casse insieme in *Trespasser*
- Trovare una copia di *Zelda*
- Rimediare un appuntamento (galante)
- Vincere al solitario di Windows
- Riuscire a vedere un'intera puntata di Domenica In (no, questa non credo sia possibile...)
- Trovare posto alla prima di *Guerre Stellari: The Phantom Menace*



La conversione del Ragemaster da disegno a modello in 3D. Davvero ben fatta.



Rich Carlson lavorava su *Daikatana*, si è spostato su *Anachronox* e poi è tornato su *Daikatana*



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10
8
6
4
2

E QUESTI CHI SONO?

Warzone 2100 è il primo progetto dei Pumpkin Studios. Lo staff è composto da circa 30 persone. Alcuni di questi provengono da titoli come *Railroad Tycoon*, *X-COM* e altri giochi famosi. Anche se di base sono un gruppo molto giovane, la maggior parte ha già una lunga esperienza nel settore. Per ora, non sappiamo se hanno altri progetti in cantiere ma sicuramente sentiremo parlare molto spesso dei Pumpkin Studios.

WARZONE 2100

L'ennesimo strategico in tempo reale...

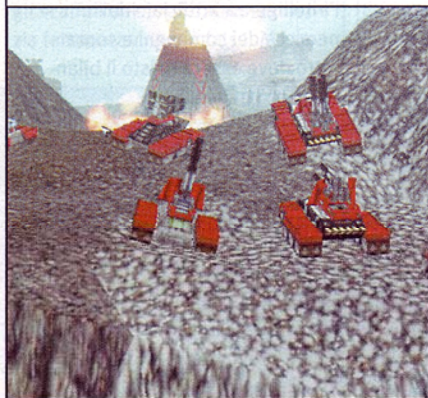
Ecco una domanda intelligente: perché un team di programmatori dovrebbe spendere due anni di vita per sviluppare uno strategico privo di caratteristiche abbastanza innovative da far dimenticare i mitici *Starcraft* e *C&C*?

7th Legion, *Dark Reign* e *Total Annihilation* sono stati distribuiti contemporaneamente nei negozi. Logicamente solo uno di questi titoli ha ottenuto un buon successo. *TA* ha venduto molte copie e presto avrà un seguito mentre gli altri sono stati velocemente dimenticati da tutti.

Anche *Commandos* della Eidos ha avuto un enorme successo, soprattutto qui in Europa. Perché? Era divertente, realistico e aveva un'ambientazione molto affascinante. La Seconda Guerra Mondiale a mio parere è lo sfondo perfetto per uno strategico in tempo reale e attira molto l'attenzione e le fantasie dei giocatori.

Allora quali sono le possibilità di successo per *Warzone 2100*? È ambientato nel solito futuro post-apocalittico dove gli Stati Uniti d'America sono stati appena devastati. Questa trama ci sembra la solita cavolata, ma alla Pumpkin pensano che questa sia l'idea del secolo. Ecco il commento di Alex McLean, il capo programmatore del gruppo: "Questa ambientazione ci permette di dare una giustificazione plausibile per costringere il giocatore a creare una nuova società e sviluppare nuove tecnologie. Ambientare una guerra nel mondo attuale non ci consentirebbe di dare libero sfogo alla fantasia".

Le speranze di successo di *War-*





INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Pumpkin Studios
EDITORE →	Eidos
DATA D'USCITA →	Primavera '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

La tecnologia grafica che utilizza *Warzone 2100* porterà il mondo degli strategici in una nuova dimensione.

PUNTO INTERROGATIVO

Per avere successo, deve assolutamente uscire prima di *Tiberian Sun* altrimenti verrà presto dimenticato.

PUNTO E BASTA

Il sistema di missioni del titolo della Pumpkin è davvero interessante.







La varietà degli ambienti, dei veicoli e delle visuali rende *Warzone 2100* qualcosa di differente nel suo genere. Forse.

CINQUE DOMANDE

ALEX MCLEAN HA RACCOLTO LA SFIDA DELLE CINQUE DOMANDE.

D: NON È UN PO' SCONTATO SCEGLIERE UNA VOCE FEMMINILE PER IL DOPPIAGGIO DEL GIOCO?
R: Beh, sempre meglio della voce di un uomo stile macho, non pensate?

D: QUALI SONO I SEGRETI PER IL SUCCESSO DI *WARZONE 2100*?
R: È nuovo e originale. Ha un'ottima giocabilità e una trama pensata da giocatori come noi per giocatori come voi. *Warzone 2100* ha tutto quello che vi aspettereste da un classico strategico in tempo reale, ma ha anche numerose novità che non avete mai visto in un gioco del genere. Credo che in futuro ci saranno molte persone che copieranno le nostre idee in futuro.

D: SIETE CONTENTI DEL LAVORO SVOLTO FINORA?
R: Sì, senza dubbio. Comunque abbiamo ancora tutto il tempo per risolvere quei problemi che ancora affliggono il gioco.

D: QUAL È SECONDO TE LA COSA MIGLIORE DI *WARZONE 2100*?
R: Beh, a mio parere tutto il gioco è fatto molto bene. Comunque, la cosa che più mi ha soddisfatto è il sistema di missioni. Secondo me tutti i giocatori lo apprezzeranno.

D: DOVE SONO SITUATI I VOSTRI STUDI?
R: Sono situati in un complesso di uffici vicino al fiume Avon.







L'effetto delle esplosioni e del fuoco sono fatti davvero bene. Forse però se ne fa un uso un po' esagerato.

zone 2100 dipendono da due elementi chiave. Il primo punto di forza è il motore completamente tridimensionale che ha richiesto un anno di sviluppo. La seconda innovazione di questo gioco è l'opportunità di modificare e personalizzare le varie unità. Inizialmente si potrà costruire solo un limitato numero di mezzi da combattimento (nel classico stile degli strategici alla *Starcraft*), ma grazie al processo di ricerca tecnologica avrete la possibilità di cambiare le caratteristiche delle unità secondo le vostre esigenze specifiche.

Il sistema di missioni è stato realizzato in modo da rendere l'esperienza ancora più coinvolgente. Invece di avere una serie di obiettivi singoli scollegati tra loro, *Warzone* cerca di simulare un'unica battaglia. Per esempio, le unità che avrete alla fine di una missione saranno quelle che avrete disponibili all'inizio di quella successiva. Dobbiamo ammettere che quest'idea sembra davvero vincente. Infatti, anche nella versione non definitiva che abbiamo provato, il senso di continuità tra una missione e l'altra era davvero piacevole (malgrado i briefing un po' noiosi).

In *Warzone 2100*, il rifornimento di energia e la protezione delle risorse saranno due elementi fondamentali. Dovrete trovare un giusto compromesso tra la produzione di carburante, il raffinamento delle risorse e il riciclaggio del materiale distrutto. McLean spiega: "La cosa più difficile è riuscire a bilanciare bene lo sviluppo della guerra in modo da permettere al giocatore di avere sempre una possibilità di vittoria. Stiamo studiando un sistema dinamico che modifichi il numero di risorse disponibili in funzione delle unità che vi sono rimaste".

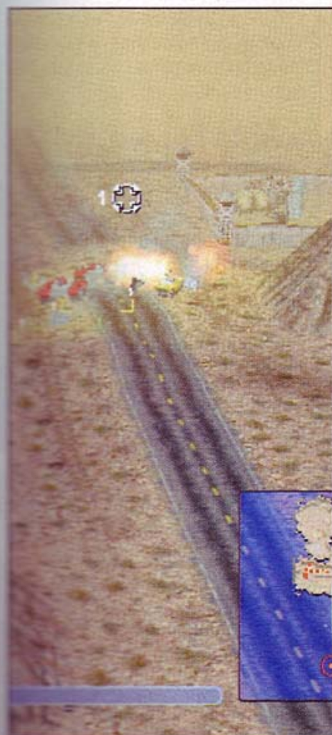
La grafica di *Warzone* è di ottimo livello. Le esplosioni sono pulite e colorate mentre gli effetti sonori si accompagnano all'azione in maniera convincente. L'intelligenza artificiale per ora lascia molto a desiderare. Le unità che non controllate direttamente si muovono per la mappa come polli decerebrati. Per esempio: se un vostro edificio viene attaccato, nessuno dei mezzi nelle vicinanze farà lo sforzo di avvicinarsi per difenderlo. L'interfaccia di comando è ben programmata e il suo utilizzo è semplice e immediato anche quando dovete eseguire le operazioni più complesse. Visto che le unità guadagnano esperienza (come succede in *Myth II*), è importante riuscire a mantenere in vita le unità più "anziane", anche a costo della perdita di altre unità meno esperte.

La Pumpkin sembra aver fatto un ottimo lavoro con *Warzone 2100*. Questo titolo è senza dubbio un'ottima alternativa alla serie *C&C* o *Starcraft/Warcraft*. Se verranno risolti quei problemi di intelligenza artificiale che abbiamo menzionato prima e se uscirà (come previsto) prima di *C&C: Tiberian Sun*, allora il titolo della Pumpkin potrebbe essere una piacevole sorpresa.

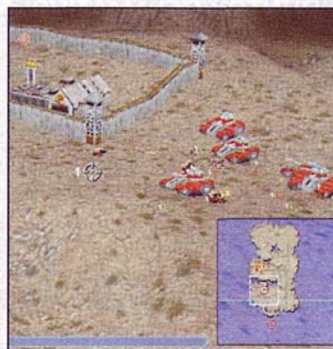
GLI STRATEGICI 2100

Sembra proprio che tutte le software house abbiano intenzione di programmare uno strategico in tempo reale. Abbiamo deciso di far risparmiare loro tempo e denaro con questa utile guida. Basta seguire i nove punti della lista per riuscire a programmare lo strategico definitivo.

1. Ambientazione post-apocalittica
2. Tre razze selezionabili (quattro sarebbe "rivoluzionario")
3. Aggiungere una focosa, anche se un po' meccanica, voce femminile
4. Il nome della razza aliena (che non può mancare assolutamente) deve essere impossibile da pronunciare
5. Assicuratevi che i veicoli per la raccolta di minerali abbiano un look grafico orribile
6. Grafica colorata e in completo 3D
7. Confezione del gioco con un grosso ologramma in 3D
8. Comprare licenze di film vecchi e dimenticati, come *Mad Max*
9. Consegnare questo pacchetto alla Casa Editrice dicendole quanto sia "rivoluzionario"







A quanto pare nel 2100 la Terra sarà fatta di poligoni, texture ed effetti di luce.



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

E QUESTI CHI SONO?

Questi ragazzi sono alle prime armi e questo è il loro primo gioco.

DRAKAN

È il drago che fa quest'effetto vero? Le ragazze adorano i draghi.

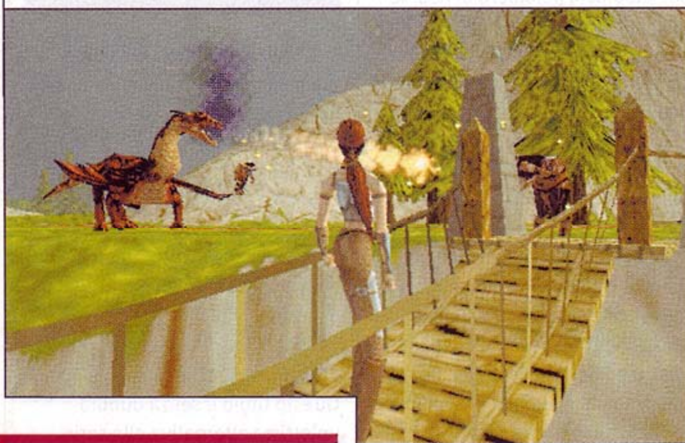
Quando abbiamo visto per la prima volta *Drakan*, siamo rimasti molto impressionati dalla splendida grafica e dall'ottimo modello di volo. Adesso la Psygnosis ci ha gentilmente concesso l'opportunità di provare in prima persona il gioco, consegnandoci una versione giocabile anche se non ancora definitiva. Dopo averlo installato lo facciamo partire per la prima volta e abbiamo una (s)gradevole sorpresa. La protagonista è praticamente identica a Lara Croft, cominciando dal seno pronunciato fino alla sua spiccata tendenza a cacciarsi in situazioni pericolose. Mentre giocavamo il primo livello di *Drakan*, molti di noi hanno avuto la sensazione di trovarsi di fronte a *Tomb Raider IV*. Inoltre, il design dei livelli è molto simile a quello di *Turok*. L'idea di usare draghi come mezzi di trasporto era già apparsa in *Panzer Dragoon* della Sega, ma il titolo della Psygnosis vanta una maggiore libertà d'azione e riesce a migliorare tutte le caratteristiche dei giochi che abbiamo citato finora.

Per essere onesti, la versione che abbiamo provato è ancora molto incompleta, quindi i programmatori avranno tutto il tempo necessario per migliorare il gioco.

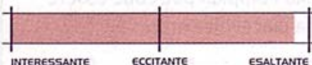
La novità più interessante è l'inserimento del supporto per il multiplayer. Fino a otto giocatori potranno combattere contemporaneamente via Internet o su rete locale. Probabilmente nella versione finale sarà possibile scegliere anche altri personaggi oltre a Rynn. Le belle forme di questa signorina sono veramente piacevoli da guardare, ma quando si gioca in gruppo è bello avere personaggi differenziati.



Bella questa inquadratura, non trovate?







INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Surreal Software
EDITORE →	Psygnosis
DATA D'USCITA →	Estate '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE

INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Il misto tra azione alla *Tomb Raider* e la presenza di enormi draghi rende *Drakan* un titolo decisamente originale.

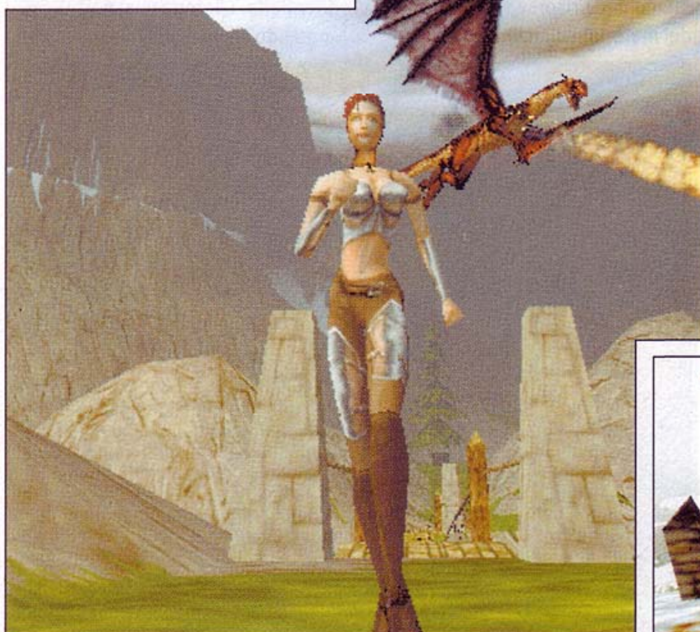
PUNTO INTERROGATIVO

Ma se l'idea è così originale, perché i programmatori hanno deciso di imitare Lara in tutto e per tutto?

PUNTO E BASTA

Drakan, nonostante possa essere considerato una specie di esperimento, sembra fatto davvero bene e ha tutte le carte in regola per ottenere molto successo.





Tipico... tutte le ragazze appena ci vedono scappano senza motivo.









I grafici hanno lavorato molto sull'aspetto delle tette della protagonista. Pensate che riflettono la luce del sole e rimbalzano a ogni vostro movimento...

Quando il gioco uscirà nei negozi, saranno presenti tre modalità multiplayer. La prima è chiamata Dragon Match e consentirà ai giocatori di prendere parte a epici scontri aerei in sella ai loro draghi. Sparsi per l'arena di gioco potrete trovare dei classici power-up che forniranno nuovi attacchi come sfere di fuoco o fulmini speciali. In pratica si tratta di un classico deathmatch combattuto nei cieli. La seconda modalità si chiama Battle Challenge. In questo caso, dovrete combattere a piedi contro gli altri giocatori. Quindi andrete in giro per il livello, raccogliendo armi e attaccando tutto ciò che vi capita a tiro in classico stile *Quake II*. *Queen of the Dragons* è l'ultima modalità presente ed è anche la più originale e interessante. All'inizio della partita ci sono cinque draghi disseminati nella mappa. Per poterli cavalcare sarà necessario riuscire a trovare una pietra magica nascosta in qualche punto dell'arena. Una volta che sarete in volo potrete spargere il terrore tra gli avversari ancora appiedati e combattere contro gli altri draghi. Coloro che non saranno stati così fortunati da trovare la pietra magica, potranno contare comunque su alcune armi a lungo raggio che gli permetteranno di colpire i nemici in sella a un drago. L'unica modalità che abbiamo potuto provare è il Dragon Match. Purtroppo era ancora a uno stato iniziale e presentava numerosi difetti. Quando abbiamo giocato in rete locale, all'inizio tutto funzionava a dovere. Il problema è che appena si trovano due personaggi nelle vicinanze, l'azione rallenta moltissimo compromettendo irrimediabilmente la giocabilità. Inoltre, molti dei joystick che abbiamo provato non funzionavano. Il sistema di controllo ci è parso alquanto impreciso e mal progettato. Siamo certi che alla Surreal Software si impegneranno per migliorare tutti questi difetti. D'altro canto, la grafica di *Drakan* è davvero ottima, con splendide texture e gli effetti di luce sono una vera gioia per gli occhi. Questo gioco ha un enorme potenziale e se i programmatori sfrutteranno al meglio il tempo che manca all'uscita nei negozi, potremmo trovarci di fronte a qualcosa di originale e divertente. Le premesse ci sono, e noi di PCU speriamo che questo gioco diventi qualcosa di più che una semplice imitazione di *Tomb Raider*.

CINQUE DOMANDE

SIAMO RIUSCITI A DISTOGLIERE IL CAPO DESIGNER DI *DRAKAN* ALAN PATMORE PER IL TEMPO NECESSARIO A RISPONDERE ALLE NOSTRE TEMIBILI CINQUE DOMANDE.

D: VI DÀ FASTIDIO CHE *DRAKAN* VENGA SPESSO PARAGONATO A *TOMB RAIDER*?
R: Sì e no. La gente li associa solo perché anche *Drakan* ha come protagonista una bella donna e che l'inquadratura è in terza persona. Ma a parte queste due caratteristiche, il nostro gioco è completamente differente da *Tomb Raider*.

D: CI SONO STATE IDEE "INASPETTATE" CHE VI SONO VENUTE DURANTE LO SVILUPPO DEL GIOCO E CHE AVETE DECISO DI MANTENERE?
R: L'intelligenza artificiale delle creature avversarie è stata programmata con grande attenzione. Infatti i mostri sono in grado di raccogliere oggetti (Rynn inclusa) e di lanciarli. Un errore di programmazione consentiva a Rynn di attaccare le creature anche quando la sollevavano da terra. La cosa ci è piaciuta, quindi abbiamo deciso di non correggere questo "errore".

D: A CHE TITOLI GIOCATE QUANDO AVETE DEL TEMPO LIBERO?
R: *Baldur's Gate* e *Half Life*.

D: *DRAKAN* SUPPORTERÀ ANCHE I JOYSTICK PER SIMULAZIONI DI VOLO?
R: Supporteremo tutti i dispositivi di controllo, comunque il gioco è progettato per essere giocato con la tastiera e il mouse.

D: PRIMA DI ARRIVARE ALLA SURREAL, DI COSA TI OCCUPAVI?
R: Lavoravo per una compagnia telefonica. Era così noioso che quando avevo la possibilità, mi nascondevo e giocavo con il PC.

LARA? NO GRAZIE!

Vista la scarsa originalità dei programmatori della Surreal Software nella scelta della protagonista per il loro nuovo titolo, noi di PCU abbiamo pensato di dargli una mano, suggerendo una serie di eroine alternative che avrebbero un sicuro successo.

ROSY BINDI
L'onorevole signora porterebbe a *Drakan* fama e fortuna. Una donna (?) così sarebbe sicuramente il simbolo dell'emancipazione femminile. Più muscolosa di *Duke Nukem* e con un'espressione più arcigna di un marine di *Quake*, il ministro della sanità è perfetta per qualsiasi gioco d'azione.

PAMELA ANDERSON
La splendida protagonista di Baywatch farebbe bella mostra di sé a cavallo di un drago. In fondo, se riesce a "cavalcare" quello squallido di Tommy Lee, volare su un drago non dovrebbe rappresentare un problema.

RAFFAELLA CARRA'
La Raffaella nazionale rappresenta un'ottima scelta come protagonista di *Drakan*. Includerla nel gioco farebbe gridare a tutti quanti: "Carramba che sorpresa!".

RENATO ZERO
Visto che non abbiamo ancora capito se sia uomo o donna, vederlo comparire in questo videogioco potrebbe chiarire tutti i nostri dubbi. Soprattutto se verrà vestito come Rynn in *Drakan*.





Se vi annoiate, potete sempre prendere il vostro fido drago e polverizzare qualche sventurato avversario.



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

E QUESTI CHI SONO?

Secondo il comunicato stampa che abbiamo ricevuto, la Bohemia Interactive è un "famoso" team di sviluppo della Repubblica Ceca. Da cosa derivi questa loro "notorietà" non sappiamo dirvelo. Abbiamo visitato il loro sito web e pare che questi programmatori abbiano fatto molte cose nella loro madre patria. Sfortunatamente non conosciamo la lingua ceca. So che hanno ottimi giocatori di calcio, ma questo non depone a loro favore!

FLASH POINT

Terza Guerra Mondiale? Ma quando è successo?

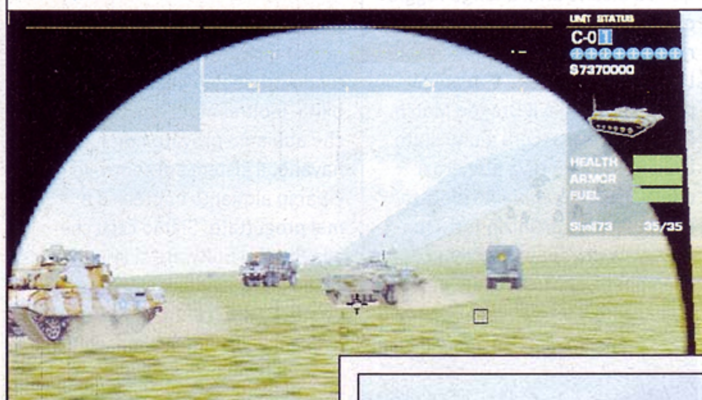
Tom Clancy e la Red Storm hanno davvero cambiato il modo di concepire gli spara-tutto in soggettiva. Per anni ci siamo aggirati in labirinti alla ricerca di chiavi e di mostri da uccidere. Poi è arrivato *Rainbow Six* che ci ha insegnato il bello del gioco di squadra e della pianificazione strategica. La sua incredibile atmosfera e l'ottima modalità multiplayer lo hanno reso un vero mito tra gli appassionati del genere. Successi come questo non vengono ignorati. Vengono copiati. *Flash Point* della Bohemian Interactive mira a essere più di un semplice clone di *Rainbow Six*. Sarete sempre a comando di un'unità di soldati, ma avrete a vostra disposizione anche una serie di nuovi giocattoli con cui combattere. Potrete usare jeep, camion, carri armati, elicotteri e addirittura aerei. La Interactive Magic che pubblica questo gioco ci ha assicurato che saranno utilizzabili circa 25 veicoli di ogni genere. Potrete anche decidere se giocare con visuale in soggettiva, in terza persona o addirittura dalla mappa stessa.

I creatori di questo titolo hanno la sede nella Repubblica Ceca. Sinceramente non sapevamo neanche che in quei posti si realizzassero giochi. La città di Praga sembra adattarsi di più a essere lo sfondo di un film di spionaggio piuttosto che la sede di un team di sviluppo. Vista la provenienza dei programmatori non stupisce che *Flash Point* sia ambientato in un mondo parallelo dove l'Unione Sovietica non si è mai divisa. A causa di qualche problema con gli Stati Uniti, queste due simpatiche nazioni hanno deciso di dare inizio alla Terza Guerra Mondiale. Dopo una serie di devastanti bombardamenti atomici, le due superpotenze si sono ritrovate senza più risorse. A questo punto le fazioni principali rimangono due: la NATO e i Sovietici. Ed è qui che comincia il gioco.

Sarete felici di sapere che l'armamento disponibile non solo è stupendo da vedere, ma è anche molto realistico. Avrete le classiche jeep UAZ-469, i carri armati M60A3 e BMP-1 e anche gli AH-1 Cobra e i gli aerei anticarro A-10 Warthog. La versione alpha che



Dovrete pilotare un elicottero. Vedete la foto?









Vedete quell'indicatore lontano? Lampeggia segnalandovi quando colpite l'avversario.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Bohemia Interactive
EDITORE →	Interactive Magic
DATA D'USCITA →	Estate '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



INTERESSANTE — ECCITANTE — ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

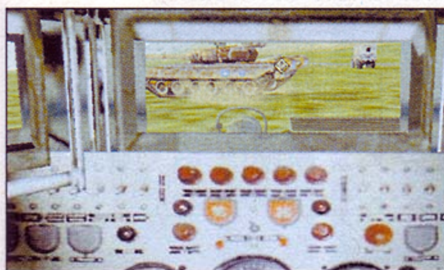
Andate a piedi, su un carro armato o su un elicottero mentre date ordini alla vostra squadra. Sembra essere il primo vero gioco di combattimento strategico.

PUNTO INTERROGATIVO

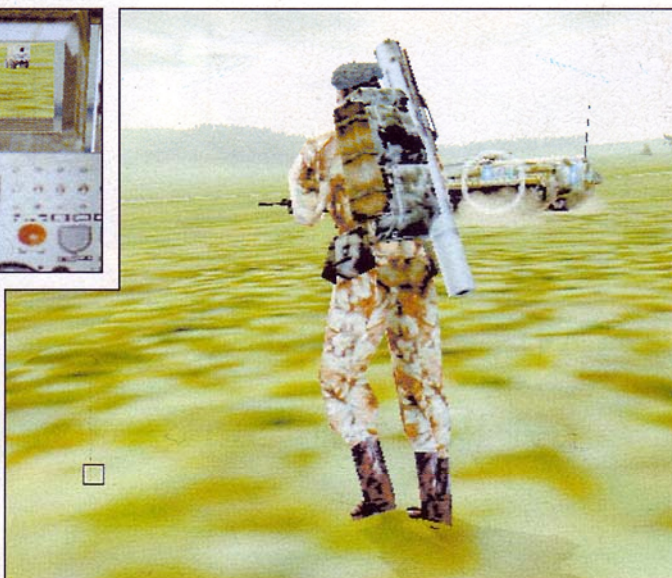
Avere così tanti veicoli potrebbe essere dispersivo per i giocatori. Chi troppo vuole, nulla stringe.

PUNTO E BASTA

Forse troppo ambizioso come progetto, ma se la Interactive Magic riesce a metterlo insieme come si deve, questo gioco potrebbe essere un grande successo.



abbiamo provato ci ha stupito grazie a una cura grafica davvero eccezionale. I veicoli che potrete utilizzare sono estremamente simili alle loro controparti originali e hanno numerosissimi dettagli. Un altro tocco di classe che ci ha stupito è la presenza di condizioni meteo variabili anche durante la battaglia. Questo aggiunge ancora più realismo senza complicare troppo le cose. Gli ambienti e i terreni di gioco non sono altrettanto buoni, ma sono più che sufficienti. Inizierete la vostra missione utilizzando un soldato di fanteria (tipo Kurt Russel in *Stargate*) e col procedere del gioco avrete sempre più responsabilità e accesso a nuovi veicoli. Ma non pensate di poter fare tutto da soli. Anche in *Flash Point* come in *Rainbow Six*, andare in giro a sparare a tutto ciò che si muove non è una mossa intelligente.
Dovrete organizzare delle tecniche d'attacco, gestire attentamente i vostri rifornimenti e il numero di uomini a vostra disposizione.



Questo povero ragazzo sta per diventare una sottiletta grazie al carro armato che vedete sullo sfondo.

Nella modalità per giocatore singolo vi troverete ad affrontare missioni sempre più difficili, che dovrebbero garantire una certa varietà. E' bello sapere che non ci troveremo di fronte alla solita meccanica "Trova e Distruggi". Come lecito aspettarsi in una versione così primitiva del gioco, i controlli non sono ancora stati perfezionati. Mirare con il vostro fucile richiede una certa pratica, visto che la risposta ai comandi impartiti dal mouse è troppo lenta. Sembra di usare una postazione di mitragliatrice piuttosto che un semplice fucile. Inoltre, guidare i carri armati è come essere al volante di un'auto da corsa. Decisamente irrealistico per ora. Se i programmatori riusciranno a risolvere tutti questi difetti, questo titolo avrà delle buone possibilità di successo.
Purtroppo, ci sembra un po' limitativa l'idea di inserire solo due fazioni in gioco. Poter scegliere di difendere i colori di ogni Nazione sarebbe stato molto più divertente. Inoltre la modalità multiplayer si limita a partite testa a testa via LAN, modem o Internet. Questo è uno svantaggio visto che ormai tutti i giochi degni di rispetto supportano molto più di due soli giocatori.
Il gioco del signor Clancy è una vera pietra miliare. Se i ragazzi della Bohemia vogliono veramente cercare di superare il capolavoro *Rainbow Six*, dovranno darsi molto da fare. Speriamo che *Flash Point* sia veramente all'altezza delle aspettative.

CINQUE DOMANDE

LA GUERRA È DAVVERO L'INFERNO? ABBIAMO CHIESTO AL PRODUTTORE DI *FLASH POINT* MAREK SPANEL DI DIRCI TUTTO QUELLO CHE SA A RIGUARDO.

D: IL GIOCO È AMBIENTATO DURANTE LA TERZA GUERRA MONDIALE. QUANDO È SUCCESSO E PERCHÉ NON CI HANNO INFORMATO?
R: È successo nel 1981. Ma dove eravate? Sulla Luna?

D: CHE COS'È UN FLASH POINT?
R: Beh, nel termine militare dovrebbe avere un significato ma io non lo so. Per me è solo il nome di un gran gioco.

D: CON COSA SEI SOLITO GIOCARE QUANDO NON SEI OCCUPATO CON LO SVILUPPO DI *FLASH POINT*?
R: *NHL '99, Duke Nukem 3D*

D: COME SI DICE NELLA VOSTRA LINGUA: "TI DISTRUGGEREMO, BASTARDO ITALIANO"?
R: Rozmackame te na padrt, italianike pse!

D: LA GUERRA SERVE A QUALCOSA?
R: Assolutamente no. Serve solo a fare i videogiochi.

MANOVRE MILITARI

Visto il gioco di cui parliamo, abbiamo deciso di raccogliere alcune manovre militari dalla incredibile efficacia. Ricordate, siamo professionisti, quindi non provate a farle a casa.



Mr. Giletti



Mr. Clinton



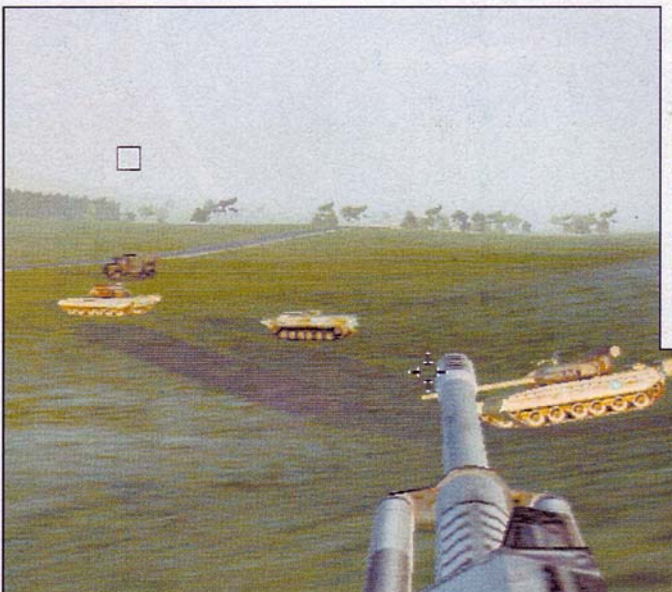
Miss PCUltra

LA MOSSA GILETTI
TATTICA ⇢ Presentare "Il Lotto alle Otto", truccare il gioco come Striscia ci ha dimostrato, e fare finta di niente tentando di abusare della propria bellezza (presunta). A quanto pare funziona sempre.
RISULTATO ⇢ Nessuno. Nonostante tutto, la gente continua a giocare.

LA MOSSA CLINTON
TATTICA ⇢ Guardate fissi nella telecamera, incrociate le dita, e muovete le labbra mentre negate qualsiasi accusa.
RISULTATO ⇢ Nessun cambiamento: gli Americani tuttora pensano di avere come Presidente un donnaiolo. La redazione di PCU cerca ancora una segretaria.

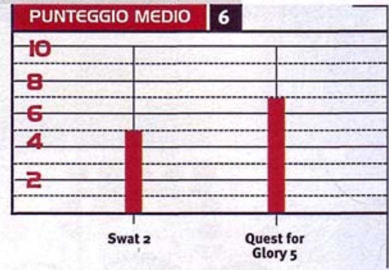
LA MOSSA PCULTRA
TATTICA ⇢ Annebbiate la mente del nemico offrendogli dell'ottima birra e poi sferrategli un calcione in mezzo alle gambe. Quando cade a terra riprendetevi la birra.
RISULTATO ⇢ Avrete un nemico in meno e dell'ottima birra in più.





Notate la bellezza grafica con cui vengono riprodotti i carri armati.



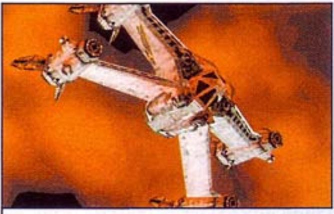


BABYLON 5

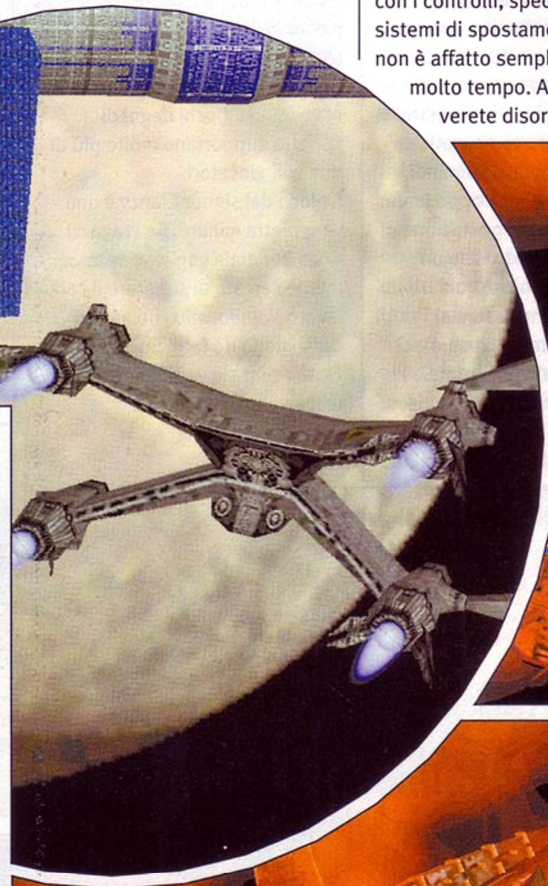
Come trasformare un telefilm di fantascienza in un gioco per PC

Di solito, i giochi basati su licenze cinematografiche si sono sempre rivelati dei mezzi fallimenti. Questo perché gli sviluppatori a volte credono che un marchio famoso sia sufficiente per attirare quegli allocchi dei giocatori, dimenticandosi che se non si fa un gioco decente non si vende molto. Alcuni esempi possono essere *Batman, I Simpsons, X-Files, Jurassik Park, Star Trek*...
Con queste orribili premesse ci siamo avvicinati a questo nuovo simulatore di combattimento spaziale ispirato a telefilm di *Babylon 5* (serie di fantascienza molto popolare in America). La prima volta che abbiamo caricato la demo, ci siamo subito lanciati nello spazio alla ricerca di qualcosa da distruggere. Dopo due minuti l'astronave sfrecciava a tutta velocità sullo schermo e non era ancora cambiato nulla.

A questo punto ci siamo resi conto che la Yosemite stava facendo un ottimo lavoro.
Lasciatemi spiegare. Lo spazio siderale è enorme, davvero enorme. Per simulare realisticamente un combattimento in questo ambiente è fondamentale riuscire a dare la sensazione della distanza. Il vostro caccia in *Babylon 5* si muove come dovrebbe nella realtà. Prendere familiarità con i controlli, specialmente con i sistemi di spostamento laterale, non è affatto semplice e richiede molto tempo. All'inizio vi troverete disorientati, ma con un po' di pratica diventerete degli abili piloti spaziali. La Netter Digital (la società che produce la serie televisiva) ha consegnato alla Yosemite i modelli delle astronavi di *Babylon 5*. Per questa ragione i mezzi che userete nel gioco sono



Pare proprio che 4 ali siano meglio di 2...





INFORMAZIONI

SVILUPPO → Yosemite Entertainment
EDITORE → Sierra
DATA D'USCITA → Primavera '99
SUPPORTO 3D → Supporto 3D, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

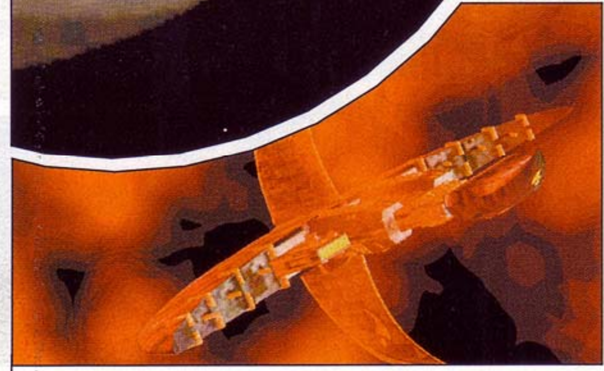
All'apparenza una splendida simulazione di combattimento spaziale ambientata nell'universo di *Babylon 5*.

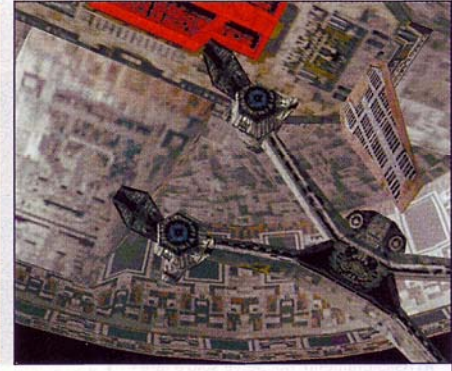
PUNTO INTERROGATIVO

Riuscire a divertire il giocatore in un universo così vasto non è una cosa semplice.

PUNTO E BASTA

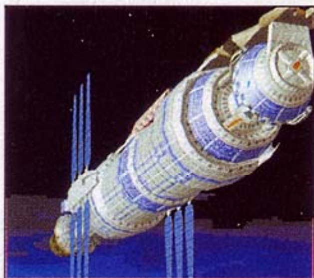
La presenza degli attori originali in splendide sequenze FMV, dovrebbe soddisfare i fan della serie televisiva. Il problema è che non penso ce ne siano molti in Italia...

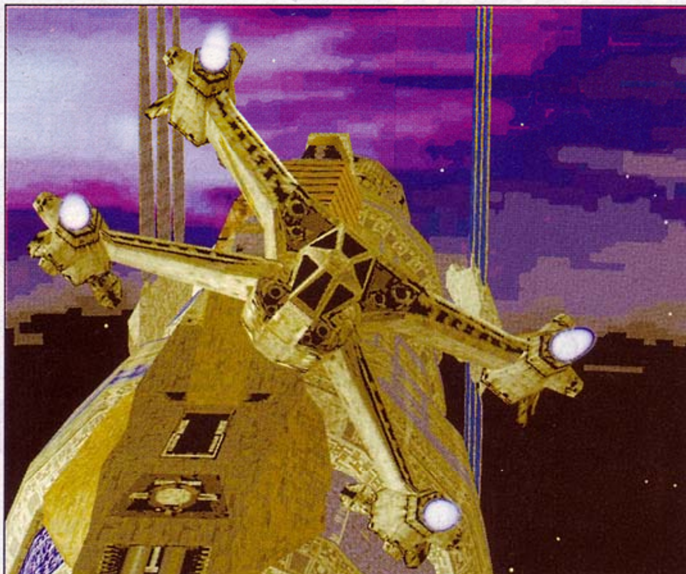




La grafica di *B5* è davvero impressionante, sembra uscita dalla serie TV.







Tutte le astronavi e le ambientazioni del film sono presenti anche nel gioco, ma i programmatori promettono molto, molto di più.

praticamente identici a quelli della serie televisiva.
La cosa interessante è che la storia di questo gioco è perfettamente integrata con quella del telefilm. Per coloro di voi che conoscono la serie (pochi credo), diciamo che gli avvenimenti narrati vanno a inserirsi tra la fine della Season Five e l'inizio della Crusade.
Le missioni del gioco sono molto varie e offrono una grande libertà di movimento. Infatti spesso dovrete scegliere tra quello che vorreste fare in una missione e gli ordini che dovete eseguire.
Anche se il susseguirsi degli eventi non è collegato da una trama vera e propria, saranno comunque presenti molte sequenze in Full Motion Video dove appariranno tutti i personaggi più famosi della serie.
Babylon 5 è un titolo molto ambizioso. Nonostante l'ottimo sistema di controllo, non siamo sicuri che riuscirà a salvarsi dal fallimento tipico dei giochi su licenza.
Il prodotto della Yosemite può vantare ambienti spaziali enormi e davvero completi. Praticamente ogni locazione presente nella serie è riprodotta fedelmente, compreso l'iperspazio. Avrete veramente la possibilità di calarvi completamente all'interno del mondo di *Babylon 5*.
Forse muoversi in un ambiente così vasto potrebbe disorientare alcuni di voi. Nonostante questo, crediamo che questo gioco possa essere davvero un successo. Forse ci troviamo di fronte al nuovo *X-Wing* (oh mio Dio, cosa ho detto!!!).

CINQUE DOMANDE

IL CAPO DESIGNER DI *B5* MARC HUDGINS HA CORAGGIOSAMENTE RISPOSTO ALLE CINQUE DOMANDE DI PCU.

D: SAPPIAMO CHE ALL'INTERNO DEL GIOCO SARANNO PRESENTI ALCUNE MODALITÀ BONUS. PUOI DIRCI QUALCOSA AL RIGUARDO?
R: Beh, ora come ora chiaramente non dico nulla. Posso dire soltanto che i fan della serie televisiva avranno una gradita sorpresa.

D: CHI VINCEREBBE IN UNO SCONTRO TRA LUKE SKYWALKER E HAN SOLO?
R: Sicuramente Han Solo. Inoltre come attore Harrison Ford è molto meglio di Mark Hamill...

D: SE I GIOCATORI SPARANO CONTRO LE FORZE ALLEATE, COSA SUCCEDE? SI PUÒ FARE?
R: Sì, certo si può fare. E probabilmente non avrete il tempo di raccontarlo. Sarete già dispersi nello spazio insieme ai rottami della vostra astronave prima di rendervene conto.

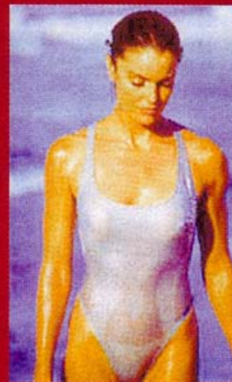
D: COSA NE PENSI DELLA SERIE *WING COMMANDER*?
R: No ti prego. Non dovevi farmi questa domanda. Quello che posso dire è che sicuramente rappresenta il punto di riferimento per chiunque voglia programmare una simulazione spaziale.

D: COSA FATE IL VENERDÌ SERA IN CALIFORNIA?
R: Mmm. Bene. Uh, dovreste censurare la mia risposta. Hmmmm... Non lo so (ndS: questa è la miglior risposta che abbiamo ricevuto a questa domanda).

LE PROMESSE SI MANTENGONO

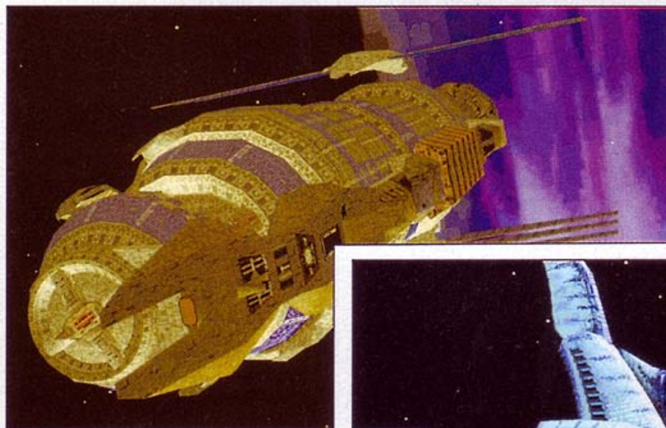
Non è colpa nostra! Ci hanno detto che se non pubblicavamo qualche foto di donne mezze nude non ci avrebbero concesso l'intervista e le foto. E chi siamo noi per dire di no?

Questa è **TRACEY SCOGGINS**, che ha una parte in *Babylon 5*...

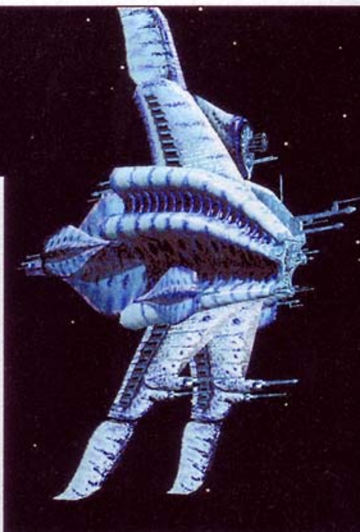


...e questa è **JENNIFER ANISTON**, cha ha una parte con Brad Pitt.









Enormi astronavi aliene in 1600x1200 sono un sogno che diventa realtà.



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

E QUESTI CHI SONO?

I Reflections sono uno di quei team di programmatori che hanno veramente fatto la storia dei videogiochi. Tra i loro titoli più famosi ricordiamo la serie *Destruction Derby 1* e *2* ma soprattutto il mitico *Shadow of The Beast* per il Commodore Amiga. Siamo certi che questo *Driver* rispetterà sicuramente l'altissimo standard qualitativo che contraddistingue i loro prodotti.

DRIVER

Guidare in maniera folle per farla in barba alla polizia è una bella esperienza

L'idea che sta alla base di un videogioco è l'elemento principale per il suo successo. La grafica, il sonoro e tutto il resto sono solo dei mezzi per dare corpo all'intuizione geniale di qualche game designer. Certo, la realizzazione tecnica è comunque fondamentale (e *Trespasser* ne è un esempio), ma la cosa più importante è che il gioco riesca a proporre un'esperienza originale e divertente. Con questa filosofia i programmatori della Reflections hanno dato vita al loro ultimo titolo.



In generale *Driver* può essere descritto come un simulatore di guida anche se questa definizione gli va un po' stretta. Vi dovrete calare nei panni di un poliziotto in borghese che per trovare le prove contro una banda di criminali decide di infiltrarsi come autista di varie organizzazioni malavitose. Le missioni che vi verranno proposte sono molto varie. Dovrete aiutare criminali a fuggire dalla polizia, scortare importanti membri dell'associazione o recapitare pacchetti molto particolari. L'azione di gioco è ambientata in quattro città americane: San Francisco, Miami, New York e Los Angeles. Il realismo nella ricostruzione delle vie di queste metropoli è davvero impressionante e il lavoro svolto dai Reflections non deve essere stato affatto facile. La libertà di movimento all'interno di queste città è incredibile. Potrete andare praticamente ovunque visto che i programmatori hanno realizzato dei livelli di gioco davvero enormi (circa 50Km di strade per ogni locazione!). Inoltre, ogni città ha i suoi abitanti. Quindi spesso dovrete destreggiarvi in mezzo al traffico esibendovi in manovre davvero spericolate. Vi assicuro che è molto divertente passare indenni col rosso per poi vedere che la macchina della polizia che ci insegue si è schiantata contro un povero inconsapevole cittadino.

Driver è ambientato negli Anni '80, ispirandosi alle serie televisive che hanno segnato l'infanzia di molti di noi (i mitici Starsky e Hutch, Hazard, Miami Vice, ecc). Spesso vi ritroverete a sostenere epici inseguimenti con la polizia che sembrano tratti direttamente da uno di questi telefilm. Le macchine disponibili sono molte, tutte di fabbricazione americana e appartenenti all'epoca in cui il gioco è ambientato.

Come vedete, l'idea di base è davvero interessante. *Grand Theft Auto* ha tentato di proporre qualcosa del genere, ma non può essere paragonato a *Driver* per almeno due motivi: il prodotto dei Reflections ha una trama e offre un'esperienza più realistica e coinvolgente rispetto al titolo della DMA.

La cosa più impressionante di *Driver* è il realismo del modello di guida. Se prendete una curva troppo velocemente, la macchina si imbarcherà di lato perdendo aderenza e costringendovi a controsterzare per riprenderne il controllo. Tutto questo è realizzato con estrema cura per i dettagli e con un realismo da far gridare al miracolo. È addirittura presente un sistema di replay per gli inseguimenti che permette al giocatore di sistemare le telecamere dove desidera, per poi montare il tutto creando sequenze che non sfigurerebbero in un film poliziesco.

In conclusione, questo Driver è un titolo decisamente promettente. I Reflections sono uno dei team con più esperienza presenti sul mercato e siamo sicuri che l'ottima idea che hanno avuto avrà una degna trasposizione digitale. Il gioco è previsto per maggio e sinceramente non vediamo l'ora di poterci mettere le mani sopra.



Torre di controllo, chiedo autorizzazione per passaggio radente...

A VOLTE RITORNANO

Per coloro di voi che hanno vissuto in Congo durante gli Anni '80 (con tutto il rispetto per il Congo), ecco una lista dei migliori telefilm polizieschi apparsi sui nostri monitor.

STARSKY & HUTCH
Un moro e un biondo alla conquista dell'America. Il mezzo di trasporto era una fiammante Ford rossa. Forse una delle serie più divertenti e meglio riuscite nella storia delle televisione.

MIAMI VICE
Ambientato nella "calda" Miami, questo telefilm propone come protagonisti i mitici Sonny e Rico. La loro Ferrari Testarossa bianca è rimasta nei ricordi di tutti noi. Peccato solo che in *Driver* non la si possa usare.

HAZARD
Bo, Luke e lo sceriffo più idiota d'America. Come contorno, il mitico Generale Lee e le cosce della cugina Daisy. Peccato solo che non fosse molto comodo entrare in macchina.

CHIPS
Anche se in questa serie i protagonisti usavano delle motociclette, gli incidenti che caratterizzavano ogni puntata (3242 macchine una sopra all'altra senza neanche un ferito) ricordano molto quelli che vedrete in *Driver*.



Oops... facciamo il CID?

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Reflections
EDITORE →	GT Interactive
DATA D'USCITA →	Maggio '99
SUPPORTO 3D →	Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Finalmente un'idea originale con una realizzazione tecnica eccellente.

PUNTO INTERROGATIVO

In questo genere di giochi non è facile trovare il giusto equilibrio tra immediatezza e realismo simulativo.

PUNTO E BASTA

Bello graficamente, originale e con uno sviluppo di due anni alle spalle, *Driver* potrebbe essere la vera sorpresa di questo inizio 1999.

RECENSIONI

GIOCO DI SQUADRA

Dopo aver provato a fondo la versione beta di *Tribes*, ci siamo resi conto di come questo gioco rappresenti il futuro del multiplayer su Internet. A causa delle connessioni ancora troppo lente, il gioco On Line in Italia non è ancora diffusissimo, ma è un fenomeno in continua crescita. Siamo sicuri che il multiplayer sia il futuro, e che il futuro del multiplayer sia il gioco di squadra. *R6* e *Tribes* hanno aperto la strada, ora tocca ai vari *Unreal Tournament*, *Team Fortress* e l'attesissimo *Quake III Arena*. Far parte di una squadra è molto più divertente del semplice deathmatch tutti contro tutti. L'unico problema è che in qualche caso potreste ritrovarvi un redattore di PCUltra come compagno di squadra (questo abbassa moltissimo le vostre possibilità di vittoria). Ma ora parola alle recensioni!



***Tribes* potrebbe essere la sorpresa del 1999.**

BASTA DUBBI

Visto che logicamente ci focalizziamo sui titoli più importanti, è chiaro che non abbiamo la possibilità di recensire ogni gioco che esce per PC. Per questa ragione eccovi in poche parole la nostra opinione su dei giochi che non abbiamo recensito.

GIOCO	COMMENTO
REMINGTON TOP SHOT	Ma perché escono giochi come questo?
OPERATION CD-ROM	Noia Assoluta
STRATEGO	Come sopra
LOONEY TUNES	Come sopra ma è ancora più brutto

NUMERI CHE CONTANO

- **10** Senza difetti. Perfetto! Meglio di quel sogno erotico con Anna Falchi e Alessia Merz.
- **9** Un vero classico. Un gioco eccellente che vale i soldi spesi.
- **8** Un gran gioco con alcuni piccoli difetti non importanti ai fini del divertimento.
- **7** Un gioco buono a cui manca quell'idea in più per renderlo veramente imperdibile.
- **6** Un gioco che si alza sopra la media grazie allo stile o alla giocabilità.
- **5** Mediocre! Questo gioco non ha alcun difetto particolare se non quello di essere banale.
- **4** Un gioco non propriamente orribile, ma comunque tendente allo schifo.
- **3** Ok, in questo gioco forse ci sarà qualche elemento valido, comunque è una schifezza.
- **2** Orrore! Tenetevi alla larga da questa immondizia, a meno che non vi piaccia bere l'acqua del cesso.
- **1** Completa merda! In altre parole fa davvero ma davvero schifo.

KILLER GAME



Qualsiasi titolo che riceve un voto tra 9 e 10 può fregiarsi di questa prestigiosa onorificenza. Quando vedete il marchio **PCU** Killer Game, sapete che quello è un gioco da acquistare. Solo i veri classici si meritano questo stato di elite, quindi non lo vedrete molto spesso.

SUICIDIO



Se esiste un marchio per i giochi davvero belli, allora è necessario farne uno per quelli schifosi. Per guadagnarsi questo infamante bollino, bisogna riuscire a prendere 1 o 2. State alla larga da questi giochi a tutti i costi o non siete degni di acquistare **PCU**.

PERIFERICHE NECESSARIE > >

Questa serie di simboli vi aiuteranno a capire quali sono le periferiche necessarie per giocare alla grande con i vari titoli recensiti. Sono inclusi solo gli accessori che realmente migliorano l'esperienza di gioco; essere solo compatibile non è abbastanza. Se non vedete nessuna icona, allora quella particolare espansione non serve a molto su quel gioco.

 TILT

 SUONO 3D

 GAMEPAD

 MULTIPLAYER

 VOLANTE

 FORCE FEEDBACK

 JOYSTICK

PRESTAZIONI 3D > >

Questo sistema di votazione serve per valutare le prestazioni del gioco sulla vostra scheda acceleratrice 3D. Ogni titolo viene provato sulle quattro schede 3D più importanti per renderci conto di quali siano le reali differenze di prestazione. Basiamo le nostre votazioni sulla risoluzione grafica, sulla fluidità d'animazione e sulle prestazioni generali in modo da darvi un'idea di come girerà il gioco sulla vostra scheda 3D.

(Nota: Le prestazioni possono variare a seconda della marca della scheda e della configurazione del vostro sistema)

PRESTAZIONI 3D

TIPO PROCESSORE 3D

1	2	3
Nessuna differenza sostanziale rispetto ai computer senza schede acceleratrici	Si notano alcuni miglioramenti che giustificano i soldi che avete speso per la scheda 3D	Questo è ciò per cui esistono le schede 3D. Vengono sfruttati tutti gli effetti speciali e la fluidità d'animazione è incredibile.

VOTAZIONI > >

La nostra scala di valori va da 1 a 10! Niente punti decimali o niente oscure percentuali, ma solo un voto diretto che va subito al punto. Prima di recensire i giochi, li proviamo per molte ore testandoli su sistemi differenti e con diverse schede 3D. Per essere più obbiettivi, tutti i nostri redattori provano addirittura i giochi sotto l'influenza di varie droghe e alcolici. Alla fine diamo un voto drastico e assolutamente irrevocabile. Noi amiamo i videogiochi e cerchiamo sempre di trovare il lato positivo, ma se ci troviamo di fronte a un mucchio di rifiuti non nasconderemo la nostra rabbia dietro simpatiche frasi di circostanza e non permetteremo ai nostri lettori di sprecare i loro soldi. Nelle nostre recensioni potrete contare sull'onestà, su un'analisi completa e magari anche su qualche risata. E se qualche software house si offende, sono solo problemi loro!

GRAFICA

Qualità del rendering, fluidità d'animazione ed effetti speciali usati contribuiscono a creare un'esperienza di gioco sempre più coinvolgente.

SUONO

Effetti sonori e musica appropriata sono capaci di trasformare un buon gioco in un grande gioco.

LONGEVITÀ

Per quanto tempo sarete occupati a giocare con questo titolo?
Più lungo è, più gusto c'è!

DESIGN

La spina dorsale del gioco. Qui misuriamo la validità dell'idea dietro la creazione dei personaggi, delle armi, dei livelli e delle missioni.

PUNTEGGIO



TNN Hunter è il gioco migliore del mese? Andate a pag. 66 per vedere che voto ha preso

SVILUPPO ···> Dynamix	
PRODOTTO ···> Dynamix	
REQUISITI ···> P166, 32MB RAM, 155MB su disco rigido, modem 33.6	
IDEALE ···> P2 266, 64 MB RAM, scheda 3Dfx, modem 56K	

Tribes

Meglio morire da soli o in compagnia?

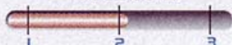


MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Tribes supporta solo lo standard Glide delle schede 3Dfx, quindi se avete una Riva TNT o un'altra scheda Direct3D siete decisamente sfortunati. Con una scheda Voodoo la grafica è buona anche se non particolarmente dettagliata visto che il gioco deve essere velocizzato al massimo per ottenere delle prestazioni accettabili su Internet. Comunque, gli effetti delle armi sono davvero fantastici.

VOODOO 2



VOODOO I



MATROX G200

N/A

RIVA TNT

N/A

SUPPORTO 3D: Glide

Nella storia dei videogiochi non c'è mai stato posto per il gioco di squadra. Si sceglieva un personaggio e quindi si combatteva contro un'orda di nemici guidati dal computer. Al massimo si poteva sfidare un amico, ma si trattava sempre di giocarci contro e difficilmente veniva inclusa una modalità di cooperazione. Adesso le cose sono cambiate, e molto. Con l'arrivo e la diffusione di Internet, si sono aperte nuove possibilità di gioco. *Quake II* e i suoi fantastici deathmatch hanno rivoluzionato il nostro modo di combattere. Ma anche col capolavoro della ID, si doveva comunque prendere parte a una battaglia tutti contro tutti. Questo concetto di gioco è assolutamente fantastico, ma è comunque qualcosa di limitato. Dopo l'uscita del mitico *Rainbow Six* le cose sembrano un po' diverse. In questo splendido gioco si è al comando di una squadra di agenti antiterrorismo che combatte contro i nemici in ambientazioni realistiche e con una tensione da mozzare il fiato. Nella modalità On Line, è possibile avere un gruppo di soldati composto da esseri umani connessi a Internet. In questo modo si può sperimentare l'emozione del vero gioco di squadra.



Ho aspettato ore per poter sparare a qualcuno, ma niente da fare...

Ora questo concetto vincente viene portato all'estremo da *Tribes* della Dynamix.

Questo sparatutto in soggettiva è stato appositamente pensato per funzionare solo On Line (non è disponibile nessuna modalità per giocarci in solitario) portando a nuovi livelli il gioco di squadra su Internet. La bellezza di *Tribes* è che costringe il giocatore a sperimentare vari stili di combattimento durante una stessa partita. Quando entrerete in un server di *Tribes* vedrete che ogni giocatore ha un suo ruolo. C'è chi combatte, chi ripara le attrezzature, chi cura i feriti e chi porta rifornimenti alle trincee. Ogni soldato ha un suo ruolo specifico che deve essere rispettato. Inoltre, un giusto bilanciamento tra gli incarichi assegnati è fondamen-

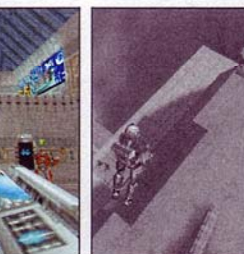


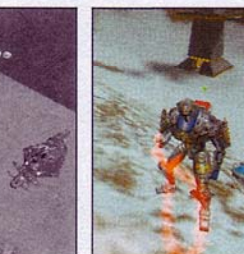












***Tribes* è veramente un mito. La sua componente strategica lo rende differente da qualsiasi cosa abbiate giocato finora su Internet. Per vincere occorre essere astuti ed estremamente abili.**

Ecco alcuni nomi che abbiamo utilizzato durante le partite a *Tribes*: Testa a Bricco (Stefano), Fabius (Luca)

tale per avere possibilità di vittoria contro la squadra avversaria. La strategia in *Tribes* svolge un ruolo fondamentale e il primo aspetto da curare è la scelta della propria posizione all'interno di una squadra.
Come i migliori giochi di strategia, anche in *Tribes* il giocatore può iniziare a combattere senza dover conoscere ogni minimo dettaglio del manuale di gioco. Tuttavia, questo titolo ha così tante opzioni (e tutte molto rilevanti ai fini della giocabilità) che anche quando diventerete dei guerrieri esperti avrete sempre qualcosa di nuovo da scoprire. Queste sono caratteristiche molto rare da trovare in un gioco del genere.
La giocabilità di *Tribes* è praticamente senza difetti. Il guerriero di cui prenderete i comandi indossa una speciale armatura dotata di jetpack che gli permette di saltare in giro per le vaste arene di combattimento. La possibilità di volare consente tutta una serie di mosse speciali sconosciute alla maggior parte degli sparatutto in soggettiva, dando modo di studiare anche nuove tattiche d'attacco. Inoltre, questa novità ha consentito ai programmatori di creare delle fortezze volanti che caratterizzano l'aspetto grafico di *Tribes*. Le otto armi presenti sono perfettamente bilanciate e sono estremamente divertenti da usare. Inoltre sono presenti veicoli utilizzabili sia come supporto sia come mezzi di trasporto per le truppe. Per quanto riguarda il lato strategico, *Tribes* si dimostra al tempo stesso innovativo ed estremamente complesso. Invece di dover raccogliere armi e oggetti sparsi in giro, il giocatore avrà il compito di scegliere una combinazione tra tre differenti armature, otto armi e una serie di oggetti vari. In alcuni punti particolari del livello potrete anche cambiare equipaggiamento per cambiare la vostra tattica. Inoltre dovrete anche selezionare una base che avrete il compito di difendere al costo della vostra vita (virtuale). Se questa base viene distrutta o conquistata dal nemico verrete irrimediabilmente sconfitti. È questa varietà di gioco che rende *Tribes* un titolo estremamente longevo e divertente.
Tecnicamente parlando, *Tribes* si comporta molto bene. La grafica è buona e gli enormi livelli all'aperto sono eccitanti, realistici e dettagliati. Ma la cosa più importante è il codice che determina la velocità delle partite On Line. *Tribes* consente di collegarvi direttamente a una lista di server che ospitano partite. Quindi potrete decidere quale sia la migliore secondo i vostri gusti dopo aver visionato la mappa che utilizza, la modalità di gioco e addirittura il valore del ping. Una volta che siete entrati in combattimento è difficile che abbiate problemi di lag o rallentamenti vari (mamma Telecom permettendo).
L'unico vero difetto di *Tribes* è il suo sistema di allenamento molto limitato. Di conseguenza il periodo di apprendimento per questo gioco è abbastanza lungo. Non tanto per il sistema di controllo (come già detto, *Tribes* è un titolo immediato e semplice da padroneggiare), quanto piuttosto per le tattiche e le strategie da utilizzare: entrare in un server con giocatori esperti potrebbe essere veramente frustrante. Comunque vi basteranno un paio di partite per sentirvi a vostro agio.
Tribes è destinato a essere uno di quei giochi che non toglierete facilmente dal vostro disco rigido. Il suo riuscitissimo mix di azione, strategia e gioco di squadra lo rende un'esperienza da provare assolutamente. Se avete una connessione decente o siete il figlio dell'amministratore delegato della Telecom non potete farvelo sfuggire.


L'armatura leggera (sopra) è la scelta migliore se volete muovervi agili e veloci, ma niente è meglio di una bella armatura pesante (sopra a destra) per i combattimenti.




Avremmo potuto scrivere qualche idiozia come commento a questa immagine, ma abbiamo preferito andare a fare un'altra partita a *Tribes*.

LO STRATEGA

I ruoli di supporto sono molto importanti in *Tribes*. Imparare a collaborare con gli altri è fondamentale per avere possibilità di vittoria. Ecco alcune delle migliori strategie (da eseguire in due) che abbiamo sperimentato.

GINO E PINO
Un giocatore è armato di mortaio e armatura pesante mentre l'altro usa il laser per uccidere i nemici più veloci.

RIFORNIMENTO
Un giocatore usa un'armatura pesante e porta l'inventario mentre l'altro porta le munizioni. I due si uniscono alla difesa di un Waypoint.

DISTRAI E ATTACCA
Un giocatore attira il fuoco nemico su di sé mentre l'altro entra nella base e attacca.

JAMMER
Un giocatore deve portare un sensor jammer, impedendo così al nemico di rintracciare i suoi compagni di squadra. Quindi entra nella base coperto dal fuoco amico e distrugge tutto.

LA BASE
Entrambi i giocatori si armano pesantemente. Riempiono la base di munizioni e scorte e la difendono fino alla fine.

DOMENICA IN
Entrambi i giocatori incominciano a dire barzellette stupide e si travestono da idioti, frustrando il nemico così tanto che gli altri compagni di squadra conquisteranno la base in pochi secondi.

GRAFICA
Livelli davvero enormi. Ottima la grafica dei personaggi.

SUONO
Semplici comandi a voce consentono di portare ordine anche nei deathmatch più incasinati.

LONGEVITÀ
Pochi giochi possono vantare una longevità del genere. Lo giocherete a lungo.

DESIGN
Innovativo, raffinato e soprattutto divertente. *Tribes* è davvero un capolavoro.

PUNTEGGIO 9

+ O.K.
- Gioco di squadra dannatamente divertente
- Ottima componente strategica
- Partite On Line veloci

K.O. –
- Manca il supporto per il D3D
- Imparare a combattere non sarà facile

SVILUPPO ⇢ Red Storm	
PRODOTTO ⇢ Red Storm	
REQUISITI ⇢ P166, 16MB RAM, 100MB su disco rigido, *Rainbow Six*	
IDEALE ⇢ P200, 32MB RAM, Scheda 3D, modem 56k	

Rainbow Six: Eagle Watch

Come migliorare un videogioco...



MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Questa espansione offre delle texture migliori, ma i difetti grafici dell'originale sono rimasti inalterati. Comunque, l'ottima giocabilità fa presto dimenticare una grafica non proprio esaltante. È fondamentale avere una scheda acceleratrice 3D altrimenti il gioco è davvero orribile.

VOODOO 2



VOODOO I



MATROX G200



RIVA TNT



SUPPORTO 3D: Glide, D3D

Quando *Rainbow Six* arrivò in redazione per la prima volta, tutti noi smettemmo di lavorare per dedicarci alla caccia ai terroristi. Poi sono arrivati *Half Life* e *Tribes* e il capolavoro della Red Storm passò in secondo piano. Adesso, grazie a questo *Eagle Watch*, siamo nuovamente immersi nell'atmosfera del romanzo di Tom Clancy. Le cinque missioni aggiuntive presenti in *Eagle Watch* sono molto difficili. Vi assicuro che è più facile riuscire a ottenere un appuntamento con una top model che portare a termine una di queste missioni. Inoltre, le nuove mappe di gioco sono davvero enormi e consentono partite deathmatch completamente diverse. I terroristi sono sempre le solite canaglie e questa volta si sono barricati dentro l'U.S. Capitol Building, uno Shuttle Russo, il Taj Mahal, il Big Ben e in una città proibita (la conoscete... è dove si usa danzare la lambada, il ballo proibito). Tuttavia questa volta i nemici sono più intelligenti, veloci e generalmente molto più difficili da uccidere. Rispetto al titolo originale, la loro intelligenza artificiale è aumentata notevolmente (prima erano più stupidi di un piatto di patatine del McDonald's). Tutto questo rende le missioni molto impegnative sia che le affrontiate da soli, sia in partite multiplayer. I nuovi elementi che caratterizzano questo EW nella modalità single-player sono buoni per qualche giorno di sano divertimento, ma nulla più. Il vero motivo per prendersi questo data disc sono le nuove mappe per il multiplayer. *Rainbow Six* dà il massimo di sé quando viene giocato On Line. I livelli enormi, le texture nettamente migliorate e le ambientazioni realistiche sono abbastanza per tenervi attaccati al monitor per molto tempo ancora. Sono state aggiunte anche nuove modalità (tra cui terrorist hunt e assasination), ma in fin dei conti il team survival rimane sempre la migliore di tutti. I livelli più grandi aggiungono ancora più strategia al gioco e gli scontri 8 contro 8 rimangono insuperabili. Una delle cose di *EW* che ci ha lasciato perplessi sono i numerosi bug. Molti di questi difetti sono gli stessi che rovinavano anche il gioco originale. Come per esempio le granate continuano a sparire per magia. Vista la bellezza e l'originalità del primo *Rainbow Six* eravamo pronti a perdonare alcuni problemi di programmazione (nell'attesa di una patch successiva), ma tutti ci aspettavamo che i ragazzi della Red Storm avessero risolto tutto con questa espansione... invece no! A parte questo problema, ci sentiamo di raccomandare *EW* a tutti i possessori di *Rainbow Six*. Per quelli di voi che non hanno questo gioco, il nostro consiglio è di uscire e andarlo a comprare immediatamente. Questo è uno di quei pochi giochi che merita di far parte della vostra collezione, che vi piaccia o no.



Una delle nuove cinque missioni è ambientata in uno shuttle Russo.





La grandezza dei nuovi livelli aggiunge molta strategia al gioco. Tuttavia, rimane il bug delle granate, che non vengono viste dai compagni di squadra mentre le tirate.

GRAFICA
I nuovi livelli sono molto dettagliati, ma rimangono alcune imperfezioni grafiche e troppi oggetti in 2D.

SUONO
Stessa musica, stessi effetti sonori. Tutto molto buono, ma nessuna novità.

LONGEVITÀ
EW è fatto molto bene e lo giocherete a lungo.

DESIGN
Ottimo. Il multiplayer non ha davvero rivali (per ora).

PUNTEGGIO 8

O.K.
- Altri vetri da distruggere
- Nuovi livelli per il deathmatch
- Realismo notevole

K.O.
- Bug ancora presenti
- Grafica non ancora perfetta
- Sistema di punteggio errato

SVILUPPATO → Blizzard	
PRODOTTO → Blizzard	
REQUISITI → PP90, 16MB RAM, 80MB su disco rigido, *Starcraft*	
IDEALE → P266, 64MB RAM, 200MB su disco rigido	

StarCraft: Brood War

La Blizzard non sbaglia mai...

ALTRE GUERRE IN FAMIGLIA


Sembrano tanto carini, ma...

I JACKSON
I COMBATTENTI → Jermaine, Marlon, Jackie, Latoya, Janet, Tito, Rebbie, Randy e Michael. Uh... e non dimenticatevi del padre...
IL RISULTATO → Ma chi se ne frega.

I CORLEONE
I COMBATTENTI → Sonny, Fredo, Kay, Don Vito, Don Michele, Don Giovanni (aspettate un attimo...)
IL RISULTATO → Si sono massacrati tutti allegramente.

BONOLIS E LAURENTI
I COMBATTENTI → Caino (Luca Laurenti) e Abele (Paolo Bonolis)
IL RISULTATO → Dopo anni di soprusi, Abele si decide a uccidere quell'infame di Caino e a vivere di luce propria.

LE CARLUCCI
I COMBATTENTI → Gabriella, Milly e Paola (?!?).
IL RISULTATO → Grazie ad alcuni agganci politici queste tre simpatiche sorelline hanno invaso la TV italiana. Fortunatamente due si sono auto-eliminate.

Se siete come noi, probabilmente non vedevate l'ora di poter mettere le mani sopra *Brood War*, il primo data disk ufficiale per quel capolavoro di *Starcraft*. La Blizzard come sempre si è impegnata a fondo in questo add-on e i risultati sono ben evidenti.
Le aggiunte: 6 unità, 24 missioni contro il computer, 100 mappe per il multiplayer (da giocare, come sempre, su Battle.net gratuitamente). E tutto questo a un prezzo davvero accessibile.
Le sei nuove unità (due per ogni razza) sono state studiate in modo d'adattarsi perfettamente al mondo di *Starcraft* e in alcuni casi si rivelano incredibilmente potenti. Esempi? Il medico dei Terran è in grado di curare le proprie unità facendo commenti idioti tipo "Where does it hurts?" (Dove ti fa male?). Per quanto riguarda i Zerg, avrete il Devourer, una bestiale arma aerea. E infine per i Protoss disporrete del Dark Templar, in grado di convertire le unità nemiche e farle passare dalla vostra parte. Tutte queste truppe migliorano ulteriormente un gioco praticamente perfetto.
Oltre a regalare altri giocattoli con cui divertirsi, le nuove unità sono state pensate per coprire i punti deboli delle tre razze. Per i principianti non sarà facile riuscire a fronteggiare queste nuove unità durante le battaglie On Line su Battle.net, soprattutto il fortissimo Dark Templar. Visto che queste aggiunte vanno a rompere il perfetto equilibrio del gioco originale, i programmatori hanno giustamente modificato alcuni parametri delle vecchie unità per ricreare il giusto bilanciamento tra le forze in campo. Se volete portare a termine le nuove missioni dovrete stravolgere alcune vostre tattiche di combattimento.
Le missioni per il singolo giocatore sono ben progettate e, anche se si basano sul solito "raccogli le risorse-costruisci-attacca", propongono comunque molti altri obiettivi da raggiungere. I personaggi principali, che furono la vera sorpresa del titolo originale, sono tornati e le loro storie continuano. Questa volta gran parte della trama si concentra su Kerrigan, la Regina dei Brood e questo ci fa piacere.
Il livello di difficoltà è aumentato rispetto all'originale, anche se non diventa mai frustrante tranne forse alla fine della campagna degli Zerg. Ma a questo punto sarete talmente presi dalla storia che vorrete andare avanti per forza.
In conclusione, siamo di fronte a uno dei migliori data disk che la mente umana abbia mai concepito. Ogni fan di *Starcraft* che si rispetti deve averlo nella sua collezione. Ancora una volta i ragazzi della Blizzard sono riusciti a stupirci con un prodotto di qualità altissima.


La grafica come vedete non è cambiata. Comunque le nuove unità sono davvero molto belle.


Il bilanciamento della difficoltà, nonostante le nuove unità, rimane perfetto. Complimenti.

GRAFICA
3 nuove ambientazioni. Per il resto, è *Starcraft*.

SUONO
Buone le voci e ottimi gli effetti sonori.

LONGEVITÀ
Starcraft è un gioco incredibilmente longevo anche senza le nuove unità.

DESIGN
Solita perfezione tipica della Blizzard.

PUNTEGGIO 8

+ O.K.
- Le nuove unità sono fantastiche
- Ottimo il bilanciamento della difficoltà
- Tantissime nuove mappe

K.O. −
- Qualche unità in più non ci dispiaceva
- Vi farà venire l'herpes
- Stavamo scherzando

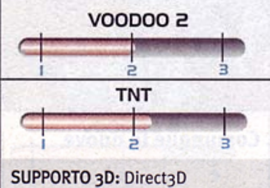
SVILUPPO ···>	Reality Bytes
PRODOTTO ···>	GT Interactive
REQUISITI ···>	P166, 16MB RAM, 50MB su disco rigido, CD-ROM 4x
IDEALE ···>	PII 266, 64MB RAM, 250MB su disco rigido, scheda acceleratrice Direct3D o Voodoo2

Dark Vengeance

Un sedere per cui vale la pena uccidere...

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco si comporta benissimo sotto Direct3D. Quindi se avete una Riva TNT potrete godervi ogni sfumatura del gioco. Anche la Voodoo 2 è un'ottima scelta, ma la qualità delle immagini non raggiunge quella della TNT. Gli effetti luce e gli incantesimi sono fantastici e la grafica in generale è di ottima qualità. Viste le scarse prestazioni della versione non accelerata, consigliamo questo gioco solo ai possessori di una scheda 3D.



SUPPORTO 3D: Direct3D

E ORA CI VENDICHIAMO NOI...



Star Trek Pinball

Ispirati dal titolo (*Dark Vengeance* = Vendetta Oscura), sentiamo il bisogno di vendicarci di alcuni tremendi giochi che hanno fatto la loro comparsa in redazione.

MEAT PUPPET ···> Avete mai visto un gioco davvero brutto? Se non ne avete avuto la possibilità, date un'occhiata a questo gioco penoso. Animazioni pessime, sistema di controllo scomodissimo e una trama che neanche Beautiful ha mai osato proporci.

SCORCHER ···> Uno dei più brutti giochi di corse mai apparsi sulla faccia del Pianeta. *Scorcher* sembrava più uno strumento masochista che un videogioco. Nonostante un'ottima grafica (per quei tempi) e una bella atmosfera, il tremendo sistema di controllo e il pessimo design compromettevano irrimediabilmente questo titolo.

THE CITY OF THE LOST CHILDREN ···> Come rovinare un bellissimo e originale film francese: trasformatelo in un'avventura in terza persona con degli enigmi semplicemente assurdi. Ottima la grafica, ma il gioco è noioso e frustrante.

STAR TREK PINBALL ···> Prendete il flipper, togliete tutto il divertimento possibile e metteteci un bello sfondo di Star Trek. Tra le caratteristiche principali segnaliamo un modello fisico di movimento della pallina completamente sbagliato e un angolo di visuale assolutamente ingiocabile. Qualcuno di voi sa come si dice "schifo" nella lingua dei Klingon?

Ormai è arrivato il momento di trovare una degna sostituta per Lara. La GT Interactive e la Reality Bytes si sono unite per dare vita a una nuova eroina virtuale. *Dark Vengeance* è un gioco violento con la solita ambientazione fantasy e rappresenta una valida alternativa agli ultimi action/adventure in terza persona.

Dark Vengeance consente di scegliere tra tre protagonisti, ognuno con le sue caratteristiche e il suo stile di combattimento. A seconda del personaggio che utilizzerete dovrete affrontare un differente livello iniziale. Nanoc, il Gladiatore, è un ammasso di muscoli extra-large con una simpatica ascia da battaglia, mentre Kite è la classica ragazza veloce e agile con il sedere più bello mai visto in un videogioco. Infine Jetrel, il Mago, è il classico stregone dal grilletto troppo facile che incenerisce i nemici da lontano.

Progredendo nel gioco i personaggi guadagnano attacchi più potenti e aumentano i punti ferita. Ogni guerriero ha le sue mosse specifiche e alcune di queste sono davvero fantastiche: palle di fuoco esplosive, artigli, fulmini e raggi di energia. In tutto ce ne sono 27. Gli enigmi sono tutti del tipo "trova-la-chiave/usa-la-chiave"; spesso per risolverli dovrete usare alcuni splendidi macchinari creati dalle menti malate dei programmatori della Reality Bytes.

Dark Vengeance ha un'ottima grafica con bellissimi livelli ambientati in castelli medievali, spazi aperti, caverne, miniere e altre zone che sembrano uscite da un romanzo fantasy. Gli effetti luce sono impressionanti, le texture eccellenti e i protagonisti principali sono dettagliati e ben animati. Il sonoro è eccellente e l'azione è accompagnata da una colonna sonora medievale molto azzeccata. Il doppiaggio dei protagonisti è pessimo! Particolarmente suggestivi, sono invece gli effetti come il rumore dei passi o i versi raccapriccianti dei mostri avversari.



Anche gli elfi malvagi non sono immuni al fascino indiscreto di Kite.



Il sedere di Kite è uno dei motivi principali per giocare a *Dark Vengeance*...



Il film *Biancaneve e i Sette Nani* ci ha fatto capire quanto possano essere pericolosi gli alberi...

Tutto sembra stupendo insomma, almeno fino a quando non cominciate a giocare sul serio. Per dirne una, vi capiterà spesso che il vostro personaggio si blocchi tra le mura o in mezzo a qualche ostacolo. Inoltre, il sistema di controllo è decisamente scomodo. Appena vi trovate davanti al nemico apparirà una specie di diamante lampeggiante e l'inquadratura si fisserà sull'avversario. Il colore del diamante vi indicherà il punto migliore per colpire. Sfortunatamente appena sferrate un attacco il colore cambierà rendendo inefficace il vostro colpo. Questo metodo di combattimento vi obbliga a concentrarvi sullo stupido diamante, non permettendovi di agire con più calma e immediatezza e quindi osservare gli splendidi effetti di luce.

Anche se i personaggi hanno tre mosse d'attacco e una parata, non riuscirete a colpire velocemente l'avversario e non potrete crearvi delle vostre combo. Parare subito dopo un attacco è praticamente impossibile, il più delle volte vi beccherete una spadata sulle gengive.

Se non fosse stato per il pessimo sistema di controllo, *Dark Vengeance* avrebbe potuto essere davvero un bel gioco. Inoltre c'è anche un ottimo supporto per il mutliplayer che permette a 32 persone di scontrarsi in deathmatch (o capture the flag) memorabili.

Così com'è, *Dark Vengeance* non riesce a offrire il divertimento che la grafica e le ambientazioni sembravano promettere. È davvero un peccato sprecare miseramente un paio di chiappe come quelle di Kite.

GRAFICA

Ambientazioni, texture, effetti di luce e personaggi tutti ai massimi livelli.

SUONO

Bellissimi effetti sonori e ottime le musiche, ma le voci lasciano molto a desiderare.

LONGEVITÀ

Tre personaggi, ognuno con le sue caratteristiche e 16 livelli interessanti.

DESIGN

Niente di nuovo, ma i livelli sono ben progettati con enigmi abbastanza impegnativi.

PUNTEGGIO 6

+ O.K.

- Grafica eccellente
- Il sedere di Kite
- Buono il sonoro

K.O. –

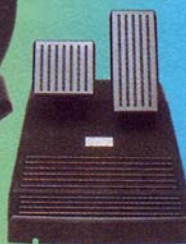
- Controlli scomodi
- Voci dei personaggi
- A volte scatta un po'

www.interact-acc.com

www.recoton.com

V4 FX Racing Wheel SV-283
Questa unità volante con pedali usa il Microsoft™ Direct X 5 API per supportare la tecnologia Force FeedBack per PC dotati di Sistema Operativo Windows®95/98. Il volante tipo F1 possiede regolazione dell'altezza e dell'angolazione del piantone. Può essere posto sopra un tavolo, agganciato al bordo dello stesso e posto sotto le cosce. L'effetto Force FeedBack è regolabile in due modi diversi per meglio adattarsi al tipo di game.





SV-228 Moray Pad
JoyPad per PC con Sistema Operativo Windows® 95/98 progettato per non affaticare le mani e le dita. Sei tasti Fire per un controllo eccezionale. Due tasti Extra per funzioni speciali. Pad direzionale angolato per un utilizzo rilassato del pollice. Ergonomia del progetto.



INTERACT®



PC Raider Pro SV-210
Questo controller è l'ultimo joystick progettato da InterAct. La mano si appoggia in modo naturale per il massimo controllo dell'azione. 6 tasti Fire offrono tutta la potenza di fuoco se necessaria. Il controllo degli assi permette la migliore regolazione della precisione. Il controllo del gas è assolutamente corretto.



SV-280 V3 Racing Wheel
Il volante con pedali che spopola in tutto il mondo. 300° di rotazione del volante, regolazione della sensibilità della sterzata, regolazione del piantone in altezza e angolazione, 8 tasti fuoco, visore a 8 direzioni, reallocazione delle funzioni. Può essere utilizzato anche sotto le cosce per la massima facilità d'uso.

• Multimedia Products
• Game Products (per Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories

Without
INTERACT®
they're just games

Recoton Italia Srl, Divisione Consumer Arcona • Via F. Lippi, 19, - Tel.02.2367595 - Fax 02.2665153

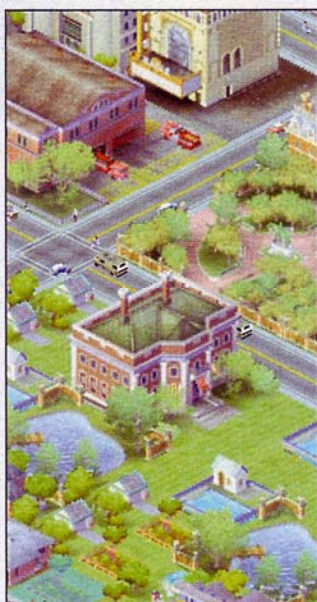
SVILUPPO ···> Maxis	
PRODOTTO ···> Electronic Arts	
REQUISITI ···> P166, 32MB RAM, 230MB su disco rigido, CD-ROM 4x	
IDEALI ···> PII 266, 64MB RAM, scheda video con almeno 8MB di RAM	

Sim City 3000

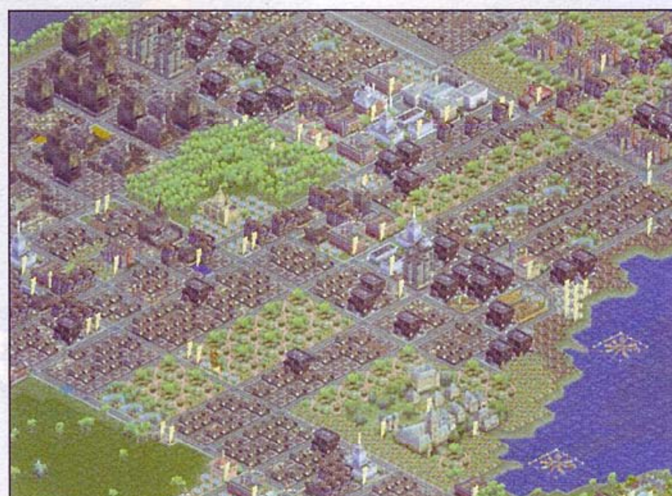
Ma dove diavolo hanno messo il mio Godzilla?

PRESTAZIONI 3D

Visto che la Maxis ha deciso di abbandonare il progetto di realizzare questo gioco completamente in 3D, non avrete bisogno di schede acceleratrici per far girare *Sim City 3000* sui vostri monitor. Purtroppo, visto l'elevato dettaglio grafico, le prestazioni rallenteranno molto se non disponete di una buona scheda 2D dotata di tanta bella memoria. Più le vostre città si ingrandiscono, più le prestazioni generali del gioco peggiorano. Anche un buon processore dotato di molta memoria (almeno 64MB RAM) può aiutarvi a migliorare le prestazioni.



Sono passati circa sei anni dal mitico *Sim City 2000*. Finalmente quei geni della Maxis si sono decisi a produrre un degno seguito a uno dei titoli più originali mai creati da mente umana. Purtroppo però, dopo le prime ore di gioco ci si rende subito conto che il lavoro svolto dai programmatori non è all'altezza delle aspettative. Chiariamolo subito, *Sim City 3000* è una mezza delusione. Il gioco è sempre divertentissimo (se vi piace il genere, naturalmente) e passerete nottate intere a costruire la città dei vostri sogni. Il problema è che non ci sono poi così tante differenze rispetto a *Sim City 2000*.
Non c'è praticamente nulla di nuovo a parte un completo restyling grafico e sonoro. Questa è la ragione principale per cui non ce la sentiamo di considerarlo un Killer Game!
Andiamo con ordine. Il vostro compito è quello di progettare una metropoli in ogni minimo dettaglio. Assegnerete le zone da adibire all'industria, al commercio e alle abitazioni. Costruirete strade, ponti, porti, reti idriche ed elettriche, metropolitana e addirittura dovrete decidere dove posizionare le fermate dell'autobus.
In questa vostra difficile missione sarete aiutati da una serie di consiglieri comunali che vi supporteranno nelle numerose scelte che dovrete affrontare nel corso del gioco.
In *Sim City 3000* è prevista la possibilità di costruire alcuni edifici storici come l'Empire State Building o la Torre Eiffel. Non è presente neanche un monumento italiano e questo mi sembra pazzesco visto che una delle caratteristiche principali del nostro amato Paese è proprio l'arte e gli stupendi palazzi che si trovano nelle nostre città. Ogni tanto vi verranno fatte delle offerte, come ad esempio la costruzione di un carcere nella vostra città dietro compenso in denaro. Valutate attentamente queste offerte, perché spesso hanno un impatto ambientale che dovete necessariamente tenere in considerazione.
L'interfaccia di gioco è stata modificata. Ora è molto meno ingombrante e anche più bella da vedere. Il vecchio giornale di *Sim City 2000* è stato sostituito da una piccola finestra in basso dove compaiono i vari messaggi. Se vorrete esaminare in dettaglio le notizie più importanti vi basterà cliccarci sopra col mouse. Per rendere il tutto più simpatico quei folli mattacchioni della Maxis hanno anche inserito alcune frasi divertenti come "sono finite le patatine Dixi. Cittadini in protesta". Logicamente riescono solo ad avere un effetto contrario sull'umore del giocatore. Sulla destra dello schermo troverete la barra principale.
Qui ci sono alcune icone che vi permetteranno di modificare e interagire con la vostra città. Cliccandoci sopra si aprirà una serie di opzioni relative al settore a cui sono associate.
Per esempio, se selezionate l'icona verde relativa alla creazione di un quartiere residenziale,



Fate attenzione a non lasciare senza energia elettrica la vostra città.



Il tornado è il disastro più devastante di *SimCity 3000*. Al suo passaggio tutto viene distrutto, anche il Golden Gate Bridge. Che soddisfazione!





È incredibile la quantità di strutture che si possono costruire.

potrete scegliere tra un'area a bassa, media e alta densità. Una volta fatta la vostra scelta muovetevi col mouse sulla mappa per selezionare il punto in cui costruire. L'utilizzo è davvero semplice e impiegherete solo pochi minuti a gestire perfettamente questa interfaccia.

La grafica è stata notevolmente migliorata. Non solo è aumentato di molto il numero degli edifici disponibili, ma anche il dettaglio con cui sono rappresentati è davvero notevole.

Sono disponibili vari livelli di zoom che permettono di vedere la propria città da vicino (si possono riconoscere i singoli pedoni), oppure di avere una visuale completa della mappa per chiarirsi le idee.

Il problema che comporta una grafica così dettagliata è che il gioco rallenta moltissimo se avete una città di grosse dimensioni. Spesso, scrollando il terreno, il vostro PC impiegherà molti secondi per aggiornare lo schermo. Il sonoro è migliorato grazie all'introduzione di alcune piacevoli colonne sonore che accompagneranno le vostre partite.

La giocabilità è ottima. Chiunque di voi abbia già giocato a un titolo della serie sa perfettamente cosa aspettarsi da questo nuovo *Sim City 3000*. E questo è anche il suo limite. Infatti, le novità sono troppo poche e questo è davvero un peccato. Con tutto il tempo che hanno avuto alla Maxis, potevano anche pensare a qualche nuova caratteristica da inserire. Invece il sistema di gioco non è cambiato di una virgola. Va bene il proverbio "squadra che vince non si cambia", ma qui si esagera.

In conclusione, consigliamo questo *Sim City 3000* a tutti gli amanti della serie. Se non cercate nulla di nuovo in questo tipo di giochi e siete affezionati al vecchio stile di *Sim City*, non rimarrete delusi.

Fate inferocire i cittadini costruendo una bella base militare nelle vicinanze.



Ecco una veduta aerea della vostra città.

GRAFICA

Eccellente e molto varia. Gli edifici sono tantissimi.

SUONO

Ottime le musiche, fantastici gli effetti sonori che variano a seconda della zona che inquadrate.

LONGEVITÀ

Se vi piace il genere, questo è un gioco virtualmente eterno. Inoltre, presto sarà disponibile un editor di edifici e nel gioco è incluso l'editor di terreni.

DESIGN

Sempre lo stesso sistema di gioco. Peccato perché si poteva fare di più.

PUNTEGGIO 8

+ O.K.

- Divertente
- Ottima la grafica e la varietà degli edifici
- Editor di edifici scaricabile da Internet

K.O. −

- Troppo poche le novità
- A volte rallenta troppo
- Non c'è più Godzilla

SVILUPPO ···>	Firaxis Games
PRODOTTO ···>	Electronic Arts
REQUISITI ···>	P133, 16MB RAM, 100MB su disco rigido, CD-ROM 4
IDEALE ···>	PII 233, 64MB RAM per le risoluzioni più alte, 200MB su disco rigido

Alpha Centauri

Ancora un turno... solo... un altro... vi prego sparatemi!!!

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco non ha bisogno di schede acceleratrici visto che è completamente in 2D. Se volete godere delle risoluzioni più alte, assicuratevi di avere 64MB di RAM o incapperete in numerosi rallentamenti. Anche se il gioco gira praticamente su qualsiasi configurazione, è consigliabile avere un processore veloce. Un PII 233 farà al caso vostro.



Giochi di strategia a turni... le altre riviste li amano. Beh, noi no! Siamo completamente indifferenti di fronte a questo tipo di giochi. Così quando è arrivato *Alpha Centauri* in redazione, nessuno di noi ha fatto i salti di gioia. Dopo alcuni momenti di indecisione abbiamo comunque pensato di installarlo per dimostrare ancora una volta come questo genere non abbia alcuna influenza su di noi. Beh, ci sbagliavamo di grosso. Ci è bastata una sola partita per ricrederci. Ora se non giochiamo ad *Alpha Centauri* per più di 24 ore entriamo in crisi d'astinenza. Credeteci, anche voi ve ne innamorerete immediatamente. Questo capolavoro nasce dalla stessa mente che ha creato il mitico *Civilization* e sembra avere il potere di creare uno stato di dipendenza in coloro che lo provano. Praticamente è la stessa sensazione che si prova quando si carica *Quake II* per la prima volta.

Il sistema di gioco è praticamente lo stesso di *Civilization 2*, solo che qui l'intelligenza artificiale è enormemente migliorata e l'azione si svolge unicamente nello spazio. *Alpha Centauri* inizia esattamente dove finiva *Civilization 2*, cioè con la missione di colonizzazione dello spazio (ricordate?). Dovrete scegliere una delle sette fazioni disponibili che si differenziano per ideologie e convinzioni (religiosa, guerrafondaia, pacifica, scientifica, ecc.). A questo punto dovrete cominciare a gestire la vostra civiltà. Farete nuove scoperte tecnologiche, costruirete nuove città, negozierete affari con i vostri vicini e tutta un'altra serie di azioni necessarie per diventare un Imperatore galattico. Esistono cinque modi differenti di portare a termine il gioco. Potrete optare per la conquista completa oppure preferire una vincita economica attraverso la conquista totale del mercato. Questo significa che potrete rigiocare ad *Alpha Centauri* all'infinito e ogni partita avrà un esito differente. Comunque noi di PCUltra abbiamo preferito la via diplomatica, cioè abbiamo disgregato dalla faccia dell'universo qualsiasi altra civiltà che non si assoggettava a voi. È stato tutto molto bello e istruttivo!

L'aggiunta più importante rispetto a *Civilization 2* è il Vehicle Lab, che permette al giocatore di modificare e potenziare le proprie



La grafica dettagliata è una delle caratteristiche migliori di *Alpha Centauri*. Anche l'interfaccia di gioco è semplice e intuitiva.





Come in *Civilization 2*, la tattica militare è fondamentale per riuscire a sbarazzarsi del nemico. In questo caso potete vedere tre poveri Gaian che chiedono pietà. Muahahah, come sono cattivo.







Dopo che avrete invaso una città con i vostri carri armati super potenziati noterete che gli indigeni non vedranno l'ora di nominarvi loro capo supremo.

truppe con armi, scudi e altre cose del genere. Quando avrete messo da parte un discreto quantitativo di soldi potrete iniziare ad assemblare il vostro strumento di morte preferito. Noi siamo riusciti a comprarci i carri armati più potenti disponibili nel gioco e li abbiamo modificati a dovere. Anche se ne avevamo pochi, siamo riusciti a distruggere tutti gli avversari rimasti.
Per uno scherzo del genere ci vogliono moltissimi soldi, ma vi assicuriamo che ne vale decisamente la pena.

Oltre ai pregi ci sono anche alcuni difetti che non possiamo ignorare. Innanzitutto la diplomazia, nonostante le varie opzioni disponibili, è ancora superflua ai fini del successo finale. Inoltre, nonostante la grafica sia di ottima qualità, può a volte confondere le idee. *Alpha Centauri* supporta anche il gioco via Internet (per quattro giocatori) e rete locale (sette giocatori al massimo). Ci è dispiaciuto scoprire che le prestazioni del gioco On-Line sono molto scarse e le partite diventano estremamente lente e ingiocabili. Speriamo solo che in futuro i programmatori della Firaxis riescano a correggere questo fastidioso problema.
A parte questi problemi minori, *Alpha Centauri* è perfetto sotto ogni punto di vista. Giocabile, divertente ed estremamente longevo, il capolavoro di Sid Meier è senza dubbio il miglior strategico a turni disponibile sul mercato. Lo consigliamo a tutti, ma vi avvertiamo che dopo le prime partite potreste perdere completamente il contatto col mondo esterno. L'universo di *Alpha Centauri* vi assorbirà completamente.







Alpha Centauri **è probabilmente il miglior strategico in circolazione. Non potete farvelo sfuggire.**

ALPHA-DIPENDENTI

Finalmente avete ammesso di avere un problema. Questo è il passo più importante e difficile da fare. Noi del CRAP (Centro Recupero Alpha-Dipendenti PCUltra) offriamo speranza e un rifugio sicuro per voi malati. Seguite queste indicazione e guarirete in poco tempo.







- Ricordate: voi possedete il Gioco, non è il Gioco che possiede voi.
- Avere attacchi epilettici dopo nove giorni passati davanti al monitor è normale. Non andate in panico.
- Se le cose si mettono troppo male, buttatevi giù dalla finestra.
- Diventare dipendenti di qualcos'altro può essere d'aiuto.
- Se state per vomitare, trattenetevi. Altrimenti verrete posseduti da spiriti maligni.
- Dovete necessariamente uscire dalla vostra stanza e smettere di giocare per portarci da bere. PCU è più importante di qualsiasi gioco, vero?

E ora scusateci, ma dobbiamo conquistare l'universo!!!
(Nota: Il redattore che ha scritto l'articolo è ora in una casa di cura privata a disintossicarsi da questo gioco).

GRAFICA

Ottima sotto tutti i punti di vista. Anni luce avanti rispetto a *Civilization 2*.

SUONO

Ben fatto ma niente di particolare. Il doppiaggio delle voci è abbastanza buono.

LONGEVITÀ

Editor di mappe, generazione causale dei mondi e una serie di opzioni praticamente infinita.

DESIGN

Praticamente perfetto, non smetterete più di giocare.

PUNTEGGIO 8

O.K.

- Giocherete per sempre
- Ogni volta una partita differente
- Un capolavoro

K.O.

- Dovrete smettere di mangiare
- Non andrete più al bagno
- Perderete i contatti con la realtà

SVILUPPO ···➝	DreamForge
PRODOTTO ···➝	ASC Games
REQUISITI ···➝	P166, 32MB RAM, 185MB su disco rigido
IDEALE ···➝	PII 333, 64MB RAM, scheda acceleratrice 3D, starsene seduti per 30 minuti senza fare nulla

TNN Outdoors: Pro Hunter



Come rovinare completamente il motore di *Unreal*



MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Visto che *Pro Hunter* utilizza il famoso motore 3D di *Unreal*, avrete bisogno di una potente scheda acceleratrice per farlo girare come si deve. La Voodoo 2 è la scelta migliore, anche perché è l'unica maniera per riuscire a mantenere fluida l'azione di gioco. Non c'è supporto per il Direct3D, quindi quelli tra voi che non hanno una scheda 3Dfx dovranno accontentarsi della versione non accelerata.

VOODOO 2



VOODOO 1



API SUPPORT: Glide

COSA MANGIAMO OGGI...

Noi di PCU amiamo gli animali quindi possiamo affermare con sicurezza che siamo contro la caccia in ogni suo aspetto. Uccidere un animale per mangiare è una cosa, ma farlo per puro divertimento è vigliaccheria pura. Per questo, abbiamo deciso di consigliare una serie di ricette alternative che faranno felici tutti i soci del WWF.

BISTECCA ALLA GALEAZZI
Prendete Galeazzi (noi di PCU lo amiamo davvero, coraggio Bisteccone!), uccidetelo, passate a ritirare il premio presso l'ACNT (Associazione Contro la Noia in TV) quindi cucinatelo con un po' di verdure miste. Aggiungete sale e pepe a volontà e avrete la bistecca più buona del mondo. E nessuno vi dirà che siete degli assassini.

INSALATA TITANIC
Tipico piatto italiano. Prendete dell'insalata e lavatela. Prendete Di Caprio e lavatelo. A questo punto spezzatelo in piccoli dadini usando l'accetta del film. Cuocete a fuoco lento e quindi unite il tutto all'insalata. Guarnite con fantasia e servite fredda.

PASTA SANREMO
Andate a Sanremo durante i giorni del Festival. Prendete Fabio Fazio, i vari cantanti e metteteli in un tritacarne. Fatene un hamburger e cuocetelo. Attenzione a non esagerare con le porzioni o vi sentirete male e incomincerete a cantare *Grazie dei Fior* per tutto il resto della vostra vita. Ah, una cosa, la Casta portatela qua in redazione che ci serve una segretaria.

Ultimamente abbiamo sentito parlare moltissimo di simulatori di caccia. Sono titoli che in America hanno molto successo e vendono quantità di copie davvero incredibili, anche se noi non riusciamo a capirne il motivo. Così abbiamo preso il coraggio a due mani e ne abbiamo provato uno.
Tra tutti i "capolavori" usciti l'anno scorso il migliore sembrava questo *TNN Outdoor: Pro Hunter* che ha il pregio di sfruttare il motore di *Unreal*.
Pro Hunter tenta di simulare l'esperienza della vera caccia, portando il giocatore dentro enormi foreste alla ricerca di cervi, conigli, alci e altri strani roditori. A differenza di *Deer Hunter*, dove in pratica si poteva solo girare in tondo, il gioco della DreamForge consente di camminare liberamente in una foresta tridimensionale. Il realismo in questo modo è nettamente migliore, visto che sarete voi a decidere dove andare e dove appostarvi per sparare. Il gioco va ancora oltre. Infatti la vostra temperatura corporea, salendo o scendendo, influenzerà la capacità di mirare.
Sfortunatamente questo gioco fa schifo. Il primo problema sono i requisiti hardware decisamente troppo esagerati. Noi abbiamo provato *Pro Hunter* su un PII 400 con due Voodoo2 in SLI e, nonostante questo, il gioco andava più lento di una tartaruga morta. Se avete meno di un PII ben equipaggiato, lasciate perdere. Anzi, lasciate perdere comunque perché i vostri soldi meritano un utilizzo migliore di questo.
Ora, la ragione per cui questo gioco vende così tante copie è che simula la vera esperienza della caccia, cioè: noia assoluta. Se l'idea di sedervi su un albero per tre ore suonando un fischietto vi affascina, beh, allora o siete americani o dovete andare da uno psichiatra velocemente. Giocando a questo *Pro Hunter* spererete che il vostro fucile diventi vero per spararvi e porre fine a questo schifo (o meglio ancora, sparare ai programmatori).
Esiste anche una modalità Torneo che definire penosa è davvero molto riduttivo. Se volete andare avanti in questa competizione, dovrete prendere animali di una certa dimensione. Ma se perdete 30 minuti dietro a un cervo per poi scoprire che le dimensioni non sono abbastanza grandi per passare il turno, beh, vi assicuro che butterete il CD fuori dalla finestra.
Concludendo, *Pro Hunter* è veramente uno schifo senza precedenti. Non riusciamo proprio a capire cosa ci possa essere di divertente a sparare a un essere che non può rispondere al fuoco. Evitatelo come la peste e andate a giocare a *Half Life*.




Stiamo cacciando questa quaglia con l'aiuto del nostro fido cane. Io, al mio cane, do PAL.



Dopo che avrete giocato un po' a *Pro Hunter*, vi annoierete così tanto che sparerete al cane.

GRAFICA
La grafica è buona anche se gli alberi non sono fatti molto bene. L'applicazione delle texture a volte è imprecisa.

SUONO
Esattamente come le foreste. Noioso.

LONGEVITÀ
I tornei sono troppo frustranti e non aggiungono nulla al gioco.

DESIGN
I livelli e le foreste sono tutti uguali.

PUNTEGGIO 2

+ O.K.
- Grafica decente
- Motore di *Unreal*

K.O. –
- Noioso
- Estremamente noioso
- Davvero troppo noioso

La DreamForge sta programmando un altro gioco basato sul motore di *Unreal*, *Werewolf*

benkyō!

IL GIAPPONE A PORTATA DI MANO!

Nel CD-Rom allegato:
Filmati
Colonne Sonore
Interviste
Reportage
e tanto altro ancora!

lain orguss 02 princess nine outlaw star ranma 1/2 evangelion

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

marzo - aprile '99
rivista + cd-rom L. 12.900
numero 3

ESCAFLOWNE
l'avvento dell'Utopia!

DETECTIVE CONAN
il colpevole sei tu!

AO NO 6 GO
full digital immersion

VAMPIRE MIYU
la serie TV che ti succhia l'anima!

NEO RANGA

PLAY PRESS PUBLISHING



DA META' MARZO IN EDICOLA!

PLAY PRESS PUBLISHING

Allenatori di Tutto il Mondo Unitevi!

Finalmente è arrivato! *Championship Manager 3*, uno dei titoli che ha venduto di più in Inghilterra e in Italia, è disponibile nella sua nuova versione. Se girate pagina troverete una recensione completa di questo nuovo capolavoro dei fratelli Collyer. Un gioco di questo tipo può non sembrare in linea con il nostro spirito guerriero, ma ci siamo dovuti inchinare alla sua incredibile profondità. Questo manageriale di calcio è davvero stupendo, sicuramente il migliore nel suo genere. Vista l'importanza di questo prodotto, noi di PCU abbiamo deciso di aggiornare la nostra classifica inserendo una sezione per i manageriali di calcio. Infatti presto arriveranno altri titoli del genere, compreso *Premier Manager '99* della Gremlin e le nuove versioni di *PC Calcio* e di *Fifa Soccer Manager*. Quindi sicuramente ci sarà molta battaglia nei prossimi mesi. Segnaliamo anche la nuova entrata in classifica di *World League Soccer '99* sempre della Eidos che si inserisce al secondo posto, anche se molto distante come qualità dall'imbattibile (purtroppo) *Fifa '99*. D'altro canto il livello degli avversari è molto basso, quindi il titolo della EA Sports ha vita facile (confermo il purtroppo nell'attesa che la Konami si decida a fare giochi per PC).

Ma il vero piatto forte di questo mese è lo splendido *Superbike* della italianissima Milestone. La società di Antonio Farina ha fatto davvero un ottimo lavoro, producendo un titolo che entra di diritto nell'Olimpo delle simulazioni sportive. Divertente, realistico e con una grafica da brivido, *Superbike* è sicuramente la migliore simulazione di moto che sia mai comparsa su un PC. E la cosa più importante è che è totalmente italiana e questo ci fa davvero piacere. L'industria videoludica del nostro amato Paese ha sempre stentato a decollare, speriamo che questo capolavoro serva a far capire alle software house che in Italia ci sono molti programmatori di talento. Intanto la Milestone, dopo la serie *Screamer* e *Screamer Rally* e questo ottimo *Superbike*, ha dimostrato ancora una volta il suo valore. Complimenti!



LA CLASSIFICA

Questo mese ci sono grosse novità. Prima di tutto, è finalmente disponibile quel capolavoro di *Championship Manager 3* (o *Scudetto 3* nella versione italiana). In suo onore abbiamo inserito una nuova classifica per i manageriali di calcio dove chiaramente il titolo della Eidos la fa da padrone. Il Golf per ora viene eliminato nell'attesa di nuovi prodotti significativi.

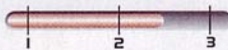
	TITOLO	V	P
CALCIO	Fifa '99	3	0
	WLS '99	2	1
	Actua Soccer 3	1	2
	Sensible Soccer	0	3
	Fifa '99 rimane il migliore nonostante l'entrata in classifica di *World League Soccer '99*.		
FOOTBALL	Madden '99	3	0
	NCAA '99	2	1
	GameDay '99	1	2
	Madden '99 continua a essere la scelta migliore se volete divertirvi con un po' di sana violenza.		
MANAGERIALI	Scudetto 3	4	0
	Fifa Soccer Manager	3	1
	PC Calcio 6.0	2	2
	Ultimate Soccer Manager	1	3
	Scudetto 3 è il re indiscusso dei manageriali di calcio. Anche se graficamente non può competere con gli altri titoli del genere, il realismo e la completezza che lo caratterizzano lo mettono su un livello superiore rispetto ai suoi concorrenti.		
HOCKEY	NHL '99	1	0
	Powerplay '98	0	1
	NHL '99 rimane in cima alla classifica vista la mancanza di nuovi avversari.		
BASEBALL	High Heat '99	3	0
	Triple Play '99	2	1
	Hardball 6	1	2
	Microsoft Baseball 3D	0	3
	Tutto come al solito nell'attesa di *VR Baseball 2000*...		

SVILUPPO ⟶ Papyrus	
PRODOTTO ⟶ Sierra	
REQUISITI ⟶ Pentium 166, 32MB RAM, 145MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D	
IDEALI ⟶ PII 266, 64MB RAM, 402MB su disco rigido, scheda 3D Voodoo 2 o Riva TNT, controller analogico	

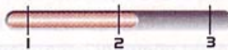
PRESTAZIONI 3D

La grafica di *Superbike* è assolutamente fantastica. Le animazioni dei piloti, il dettaglio delle piste, la fluidità dell'azione sono davvero ai massimi livelli. Purtroppo tutto questo si paga, quindi per poter godere di tutte queste meraviglie dovrete necessariamente avere una scheda 3D dell'ultima generazione. Visto che il gioco utilizza il Direct 3D, se avete una Riva TNT otterrete i risultati migliori. Anche la Voodoo 2 va benissimo, ma la qualità delle immagini è leggermente inferiore. Vista la mole di poligoni che il capolavoro della Milestone deve gestire, è importante dotarsi anche di un buon processore (un PII qualsiasi va benissimo) e di almeno 64MB di memoria.

RIVA TNT



VOODOO 2



MATROX G200



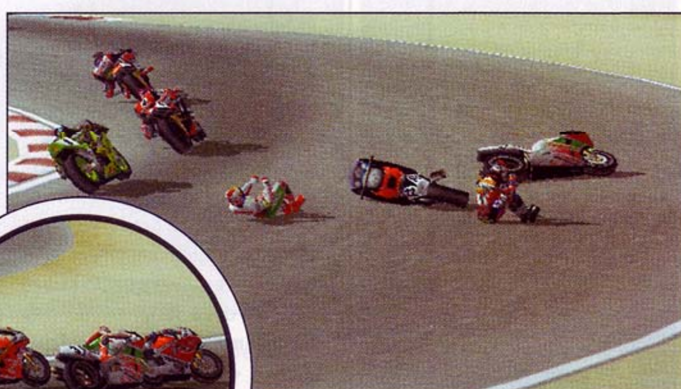
SUPPORTO API: Glide, Redline

Superbike World Championship

La miglior simulazione di moto esistente... ed è tutta italiana!

Dopo innumerevoli ritardi, finalmente è arrivato *Superbike World Championship* della Milestone. Il gioco infatti doveva essere pubblicato dalla Virgin Interactive. Purtroppo la società ha avuto tantissimi problemi ed è stata comprata dalla Electronic Arts (strano eh? Questi tra poco si comprano pure il Colosseo...). Comunque, l'importante è che finalmente possiamo mettere le nostre sapienti mani sopra il nuovo capolavoro dei ragazzi della italianissima Milestone.

Superbike è una simulazione di moto che si basa su licenza ufficiale del campionato SBK. La particolarità di questo tipo di competizioni è che le moto usate derivano strettamente da modelli di serie. Quindi qui non vedremo correre bolidi inesistenti come nel Moto Mondiale, ma derivazioni da moto che il signor Mario Rossi potrebbe avere nel suo garage. Il fascino del campionato SBK si basa proprio su questa sua attinenza alla "realtà". La licenza è quella del 1997, quindi troverete piloti, moto e circuiti relativi a quella stagione. Il titolo della Milestone prevede due modalità di gioco: arcade e simulazione. Se selezionate la modalità Arcade, avrete un gioco molto semplice e divertente sullo stile di *Moto Racer 2*. In poche parole, non cadrete praticamente mai. Potrete decidere che moto utilizzare, il tipo di cambio (automatico o manuale) e il circuito su cui gareggiare. Si può anche affrontare un intero campionato del mondo. Il controllo della moto nella modalità Arcade è molto semplice e divertente. Ma il vero cuore di *Superbike* si trova nell'opzione simulazione.

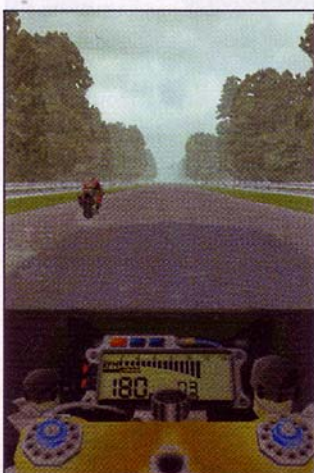


Ecco il risultato di un sorpasso troppo azzardato. Potrete rivedere questi incidenti grazie all'ottimo replay di *Superbike*.

Qui le cose si fanno molto più difficili. Il comportamento della moto è estremamente realistico, tanto che è necessario procurarsi un buon controller analogico perché con la tastiera non si riesce a controllare perfettamente il mezzo. Anche qui potremo decidere se fare un po' di pratica, affrontare una gara singola o addirittura l'intero campionato. Le gare si disputano su due manche con punteggi separati. La cosa più interessante di questa modalità è la possibilità di modificare la meccanica della propria moto. Potrete intervenire su ogni singolo aspetto e ogni vostra modifica avrà degli effettivi riscontri nelle vostre prestazioni. Il controllo della moto nella modalità simulazione è piuttosto difficile e richiede molte ore di pratica per ottenere qualche risultato degno di nota. Comunque il livello di difficoltà è completamente modificabile da parte dell'utente. Sono disponibili vari aiuti alla guida (cambio automatico, frenata gestita dal computer, ecc.) che vi faciliteranno il controllo del vostro bolide. Quando vi sentirete più sicuri, potrete cominciare a farne a meno e in poco tempo sarete dei perfetti Max Biaggi (che non corre nel campionato SBK, però andava nominato perché sta con Anna Falchi... che eroe!) virtuali. Le gare non sono mai banali e spesso vengono decise all'ultimo giro. La soddisfazione che si prova quando si riesce a ottenere un buon risultato è segno della qualità di questo gioco. Anche l'intelligenza artificiale è ben programmata. Dopo la serie *Screamer*, la Milestone ci regala ancora un altro capolavoro. Siamo contenti che una software house italiana riesca a imporsi nel mercato mondiale. Complimenti Milestone.



Ecco la schermata delle modifiche. Le opzioni presenti sono davvero tantissime.





GRAFICA
Splendida. Le animazioni dei piloti sono davvero ben fatte.

SUONO
Gli effetti sonori sono estremamente realistici.

CONTROLLO
Ottimo nella modalità Arcade. In quella simulazione è perfetto a patto che usiate un controller analogico.

REALISMO
Assolutamente perfetto, ogni singolo aspetto è curato all'inverosimile.

PUNTEGGIO 9



O.K.
- Realismo ai massimi livelli
- Grafica a tratti sbalorditiva
- Divertente e longevo

K.O.
- Il replay è disponibile solo a fine gara
- Anna Falchi non è compresa
- Non porta il cappuccino a letto la mattina

SVILUPPO ⇢ Sport Interactive	
PRODOTTO ⇢ Eidos	
REQUISITI ⇢ P133, 32MB RAM, 200MB su disco rigido, CD-ROM 4X	
IDEALE ⇢ PII 233, 64MB RAM, 200MB su disco rigido e la consapevolezza che non dormirete più	

Scudetto 3

Il terzo capitolo del miglior calcio manageriale

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco non richiede schede acceleratrici 3D. Il resto di questo box verrà scritto in latino senza apparente motivo.
Ave, meus nomen es Sergius. Ego in Latinus abebus Quattrus al Liceus quindis non incavolatevis vobis se scribo malus. Un salutus ad mea maestram del Liceus Genoveffas. Graizias di esisteres.

La serie *Championship Manager* è probabilmente una delle saghe che hanno avuto più successo nella storia dei videogiochi. In Italia è stata ribattezzata *Scudetto* e ora i fratelli Collyer entrano ufficialmente nella leggenda grazie a questo nuovo capitolo della serie.
Lo diciamo subito, questo *Scudetto 3* è davvero un capolavoro. Anche se non rientra tra i generi di giochi preferiti da noi redattori di PCU, dobbiamo inchinarci di fronte alla bravura dei due geniali fratellini.
Le novità rispetto a *Scudetto: European Leagues* sono tantissime. Prima di tutto, i programmatori si sono finalmente decisi a cambiare interfaccia grafica. Dopo un primo momento di ambientazione, qualsiasi giocatore sarà in grado di effettuare le operazioni più complicate in un paio di click. Come al solito, sono presenti i più importanti campionati di calcio del mondo e il numero dei giocatori disponibili è salito a 40.000. Ogni giocatore ha una sua scheda con 30 caratteristiche che ne descrivono le varie abilità. Inoltre *Scudetto 3* tiene conto anche del piede che utilizza il giocatore (destro o sinistro). Anche se vi può sembrare un dettaglio marginale, questa caratteristica è importantissima quando decidete a chi far battere i calci d'angolo o le punizioni. La sezione tattica è stata molto approfondita, con formazioni differenti a seconda che stiate in attacco o in difesa. Sono presenti una serie di schieramenti

Ecco la scheda del gioiello inglese Michael Owen del Liverpool. Molto forte.

Come vedete, la gestione delle partite non è molto cambiata rispetto ai titoli precedenti.

Ecco gli stipendi dei calciatori della Juve. La cifra è espressa in milioni al mese. Non capisco perché non ho fatto il calciatore...

base, ma avrete anche la possibilità di modificarle a piacimento. Come allenatori virtuali potrete decidere anche lo stile di gioco da adottare. Potrete fare passaggi lunghi o di prima, sfruttare la tattica del fuorigioco e addirittura decidere l'intensità degli interventi dei difensori (se avrete troppi ammoniti è meglio addolcire gli interventi). Insomma, come avrete capito, le possibilità offerte al giocatore sono enormi. Una vera novità rispetto ai titoli precedenti è la possibilità di decidere il tipo di allenamento per la propria squadra. Potrete allenarli per migliorarne la forma fisica, le abilità, il tiro e addirittura potrete fargli perfezionare il modo in cui eseguono le tattiche e gli schemi. La partita vera e propria non è molto cambiata rispetto al passato. Le azioni vengono sempre descritte da frasi che compaiono sullo schermo. Chiaramente tutto il gioco è tradotto in italiano quindi non avrete alcun problema. Molto utile è la possibilità di vedere le pagelle dei giocatori aggiornarsi in tempo reale nel corso della partita. Ora non dovrete più mettere in pausa per vedere il rendimento di un calciatore.
Anche se le frasi di commento alla partita sono davvero numerose, a noi sarebbe piaciuto poter vedere le azioni in grafica 3D, un po' come in *Premier Manager '99*. Ma il vero punto forte di *Scudetto 3* è il mercato di compravendita dei giocatori. Sono presenti praticamente tutte le squadre esistenti al mondo, con ogni singolo



Un esempio dei menu a tendina che caratterizzano *Scudetto 3*. Sono davvero comodi e ben realizzati.

giocatore possibile. Il lavoro svolto dalla Sports Interactive deve essere stato davvero enorme. Oltre alle squadre più famose di ogni campionato, troverete anche quelle sconosciute con tutte le loro caratteristiche reali (dai nomi dei giocatori fino alla tattica di gioco). Le trattative per l'acquisto del calciatore sono state modificate. Rispetto al passato, il giocatore ha ora un ruolo più attivo e può decidere le clausole da includere nel contratto e il modo in cui impostare la trattativa.
Potrete addirittura assumere uno staff tecnico per la vostra squadra scegliendo tra professionisti realmente esistenti. Osservatori, preparatori e allenatori in seconda sono elementi fondamentali nella realtà e giustamente il capolavoro dei fratelli Collyer ne tiene conto.
La cosa più importante in un gioco del genere è il rapporto causa-effetto. Cioè quel rapporto che sta tra le decisioni del giocatore e i risultati delle partite. Se decidete di far giocare un calciatore al posto di un altro, il programma deve calcolare la scelta e simulare i cambiamenti che possono esserci nella partita. In poche parole, non deve esistere quel senso di causalità che spesso si trova in giochi del genere e che permette all'Ancona di vincere due scudetti di fila (con tutto il rispetto per l'Ancona) e alla Juventus di andare miseramente in Serie B. Sotto questo aspetto, *Scudetto 3* è un successo. La sensazione che si prova giocando a questo titolo è che ogni scelta effettuata dall'allenatore influenzi direttamente l'esito delle partite. Mettere il difensore più forte disponibile in marcatura dell'attaccante avversario più temibile può decidere il risultato di una partita. Fino a otto giocatori possono giocare sullo stesso computer. In questa nuova versione è prevista la possibilità di giocare anche via rete locale (sempre con un massimo di otto giocatori).
Purtroppo non esiste la possibilità di giocare via Internet, anche se forse in futuro i programmatori della Sports Interactive rimedieranno persino a questa mancanza. Per il resto, questo *Scudetto 3* è il migliore manageriale di calcio esistente sul mercato. Se siete appassionati di calcio, smettete di leggere e correte a comprarne una copia. Se non lo siete, provatelo perché potrebbe anche piacervi.

90' MINUTO

Per aiutarvi nel vostro tentativo di vincere il campionato in *Scudetto 3*, abbiamo deciso di proporvi una lista degli allenatori più bravi del campionato italiano e delle tattiche che utilizzano di solito. Fatene buon uso...

ALBERTO ZACCHERONI
L'ex-allentatore dell'Udinese non ha una vera e propria tattica. Qualsiasi partita vinca e anche se ne vince 34 di seguito, avrà sempre qualcosa da rimproverare alla sua squadra, aiutando a tenere alto il morale dei giocatori. Ora è l'allenatore del Milan.

ZDENEK ZEMAN
L'allenatore più discusso della Serie A. Ha una tendenza a far attaccare la sua squadra anche se vince con otto gol di scarto. Non molto intelligente forse, ma sicuramente spettacolare. Si dice abbia un ottimo rapporto con Marcello Lippi.

CESARE MALDINI
L'allenatore più amato d'Italia grazie alle sue perfette decisioni tattiche durante i Mondiali di Francia. Non vogliamo fare nomi, ma è risaputo che far giocare il calciatore meno in forma (Del Piero) a scapito di quello più in forma (Roberto Baggio) non si può definire una mossa astuta.

GRAFICA
Scarsa, ma l'interfaccia è semplice e funzionale.

SUONO
Praticamente inesistente, ma non se ne sente la mancanza.

CONTROLLO
Semplice, ma estremamente funzionale.

REALISMO
L'intelligenza artificiale è ben programmata. Le opzioni presenti sono davvero tantissime.

PUNTEGGIO 8

O.K.
- Divertente
- Realistico
- Estremamente longevo

K.O.
- Lento nel calcolo dei dati
- Editor di tattiche ancora troppo limitato
- Vi obbligherà a passare notti insonni



A conferma del realismo che contraddistingue questo gioco, ecco una partita dell'Inter in Champions League. Ehm... 7 a 0? Ci deve essere qualcosa che non va...

STARCRAFT: BROOD WAR

TUTTO QUELLO CHE DOVETE SAPERE SULLE NUOVE UNITA'

Cambiare non sempre è un vantaggio. Anche i veterani di *Starcraft* potrebbero trovarsi seriamente disorientati di fronte alle nuove unità offerte dall'espansione *Brood War*. Logicamente ogni vero fan di questo gioco non potrà lasciarsi sfuggire questo add-on programmato direttamente da quei geniacci della Blizzard. Le sei nuove truppe (sette, se dividiamo la Dark Archon e il Dark Templar) richiedono un certo periodo di apprendistato per essere usate al meglio. Per esempio, sapere che il Devourer è un mezzo d'attacco aereo pesante non è certo abbastanza. Dovrete conoscerne al meglio pregi e difetti, decidendo come impiegarlo in base allo sviluppo della battaglia. Quando alla fine riuscirete a comprendere al meglio il potenziale di ogni nuova unità, avrete per le mani delle armi veramente eccezionali in grado di sconvolgere completamente i vecchi equilibri. Per permettervi di sfruttare al meglio *Brood War*, l'intrepida redazione di PCU ha analizzato attentamente le nuove truppe scoprendo alcune strategie molto interessanti e combinazioni con unità classiche assolutamente letali.

Protoss

DARK TEMPLAR

PUNTI FERITA/SCUDI:
40/40

DANNO:
40+2/modificabile

ABILITA' SPECIALI:
Sistema di mascheramento, può unirsi con un altro per formare un Dark Archon

PREZZO:
125/100/2



Questo potente assassino era già comparso nel gioco originale come unità speciale (cioè, non costruibile) durante la campagna dei Protoss. Il Dark Templar aumenta notevolmente la già incredibile forza d'attacco terrestre dell'esercito dei Protoss. Anche se potrete contrattaccarli usando i Detector, una squadra di questi simpatici ragazzi è in grado di disintegrarvi le torri isolate o mal difese prima ancora che vi rendiate conto di essere stati attaccati. Appena avranno distrutto il vostro sistema difensivo, i Templar potranno devastare qualsiasi altra struttura. Fabbrche Zealot, Bunker, Affondatori Zerg e Basi di Costruzione non saranno mai al sicuro con questi tizi nei paraggi. Il loro modo di attaccare e poi fuggire rapidamente li rende ancora più pericolosi dei Wraith. Costruire una squadra di queste letali macchine da guerra è una decisione saggia, sempre che ve li possiate permettere.

STATISTICHE

PREGI:
Difficili da colpire, possono trasformarsi in Archon

DIFETTI:
Fragili. Lenti

EFFICACI CONTRO:
La fanteria

ATTENZIONE A:
Unità Detector, ComSat

PROPOSTA INDECENTE:
Fate fuori un altro gruppo di Templar che non può vedervi; distruggete l'intera base nemica con una sola squadra

Comunque ricordate che non dovrebbero essere il punto forte del vostro attacco, a meno che il vostro avversario si sia in qualche modo scordato che esistono i Detector da piazzare in giro per il proprio territorio.

Combinazioni con altre unità:
SHUTTLE: Gli Shuttle possono portare unità di Templar al di là delle linee nemiche senza avere problemi con i Detector. Anche solo pochi Templar possono distruggere la base avversaria.
OBSERVER: Vi danno la sicurezza di non essere uccisi da unità invisibili!
ZEALOT: Mandate avanti una squadra di queste unità come diversivo, quindi fate attaccare i vostri Templar per danneggiare veramente il nemico.
REAVER: Ottimi per far fuori le strutture Detector nemiche, usate questa unità insieme ai Templar e avrete una forza d'attacco micidiale.
SCOUT: Le unità aeree, specialmente i Detector, dovranno essere abbattute prima di attaccare con i Templar.





Come sempre, cercate di usare gruppi composti da unità diverse piuttosto che dello stesso tipo. Ecco una combinazione tra Dark Templar e Reever.

DARK ARCHON

PUNTI FERITA/SCUDI/ENERGIA
24/200/200

DANNO:
N/D

ABILITA' SPECIALI:
Maelstrom, Mind Control, Feedback

PREZZO:
2 Dark Templar



Per ottenere questa nuova unità dovrete sacrificare due Dark Templar. Il costo elevato di questa operazione è però giustificato dal risultato finale. Il Dark Archon non ha dei veri e propri attacchi ma usa invece tre potenti incantesimi. Il Maelstrom, che ha un raggio di azione molto ampio, paralizza tutte le unità vicine. L'incantesimo Mind Control porta un'unità nemica dalla vostra parte, ma utilizza tutta l'energia degli scudi dell'Archon. Quindi, dopo aver lanciato l'incantesimo, farete meglio a cercare una Shield Battery. Infine, l'incantesimo Feedback converte i punti energia di un'unità nemica in danno per l'unità stessa. La versatilità di questi tre incantesimi rende il Dark Archon un'ottima unità di supporto sia in attacco che in difesa. Assicuratevi sempre di offrirgli la giusta copertura con alcune unità d'appoggio.

Combinazioni con altre unità:
SHUTTLE: Portate due di queste unità all'interno della base nemica. Quindi andatevene di lì. Il massacro è servito.
DRAGOON: Usarli per proteggere i Dark Archon è una scelta molto intelligente.
TEMPLAR: Queste due unità messe insieme possono davvero essere pericolose, soprattutto se il vostro attacco è diretto contro grossi quantitativi di unità o contro la base nemica.
ARCHON: Molto efficace. Mantenete le posizioni con gli Archon per difendere i Dark Archon. Ma fate molta attenzione agli EMP.

STATISTICHE

PREGI:
Potenti incantesimi, ottimi scudi, buon raggio d'azione

DIFETTI:
Lenti, costosi, niente attacchi corpo a corpo

EFFICACI CONTRO:
Le unità potenti

ATTENZIONE A:
Gli EMP

PROPOSTA INDECENTE:
Bloccate un intero gruppo di attacco nemico, controllatelo e mandatelo indietro a distruggere la propria base



I Dark Templar sono sicuramente una delle unità più potenti di *Starcraft: Brood War*. Con una squadra ben equipaggiata di queste truppe potrete distruggere l'intera base nemica.

CORSAIR

PUNTI FERITA/SCUDI/ENERGIA:
80/100/200

DANNO:
5+1/migliorabile

ABILITA' SPECIALI:
Disruption Web

PREZZO:
125/100/2



Questa veloce unità aerea era stata pensata come valida contromossa agli attacchi dei Mutalisk, ma adesso ha un incantesimo che la rende efficace anche negli assalti alle basi nemiche: il Disruption Web. Questo incantesimo è in grado di bloccare il fuoco nemico, ma non funziona contro le unità impiegate in mischia. Il raggio di questo incantesimo non è enorme ma protegge dal fuoco delle torrette e dei carri armati vicini. Siccome un Corsair con il pieno di energia può lanciare questo incantesimo due volte, un'ottima tattica sarà quella di accerchiare la base nemica con queste unità mentre procedete al suo interno con le vostre truppe di Reaver e Zaelot. In combattimento il Corsair non è molto potente, per questa ragione è meglio non usarlo come unità singola. Cercate di muoverlo in gruppo con altre unità aeree e vedrete che il suo fuoco rapido vi difenderà dall'attacco di altri mezzi volanti. Inoltre sono estremamente rapidi. La loro accelerazione è pari a quella del Mutalisk e la velocità massima è forse la più alta nel gioco.

Combinazioni con altre unità:
DARK TEMPLAR: L'incantesimo dei Corsair spianerà la strada ai Templar, che potranno fare un vero massacro di truppe avversarie senza essere disturbati dal fuoco delle torrette.
REAVER: Stesso discorso. Grazie al Web, avranno il tempo necessario per avvicinarsi ai carri armati nemici e distruggerli.
SCOUT: Con le torrette disattivate, gli Scout possono velocemente far fuori qualche soldato.

STATISTICHE

PREGI:
Disruption Web, movimenti veloci e fuoco rapido

DIFETTI:
Fanno poco danno

EFFICACI CONTRO:
Torri, unità d'assalto, bunker

ATTENZIONE A:
Hydras, Scourge e ai Templar

PROPOSTA INDECENTE:
Annullate tutte le difese della base nemica con il Web, quindi distruggetela senza perdere più di tre unità.



Nel combattimento aereo, i Corsair sono efficaci solo se agiscono in gruppo.



Terran

MEDIC



Ecco quella che potremo definire come il modello perfetto di unità di supporto. Il medico è stato progettato con lo scopo preciso di rendere più efficaci gli attacchi della vostra fanteria. La loro abilità principale è la possibilità di rigenerare l'energia vitale dei vostri soldati, in modo da rendere più efficaci i loro attacchi. Grazie all'abilità Restoration possono anche rimuovere gli stati di danno permanenti come Irradiate, Lockdown o Parasite. L'Optical Flare, invece, acceca l'unità nemica riducendole drasticamente il campo visivo. Questo incantesimo è ottimo per rendere innocui i Siege Tank e altre unità d'assedio. Inoltre indebolisce i Templar e le Queen dell'avversario. Grazie alla potenza di queste abilità speciali, le unità mediche possono risolvere una partita intera a vostro favore. E inoltre assomigliano stranamente a Winona Ryder, questo è sicuramente un altro punto di forza di questa unità.

STATISTICHE

PREGI:
Economici, possono allungare notevolmente la vita delle vostre unità

DIFETTI:
Nessun attacco diretto

EFFICACI CONTRO:
Unità d'assalto nemiche, unità in grado di usare magia

ATTENZIONE A:
Praticamente tutto, anche se di solito i medici non sono un obiettivo primario

PROPOSTA INDECENTE:
Rendete una base nemica inoffensiva solo con l'aiuto dei medici e dell'Optical Flare

Combinazioni con altre unità:

MARINE: Questa è semplice. Basta avere un medico per ogni 4 o 6 marine e avrete un'efficace forza d'attacco.

SIEGE TANK: L'incantesimo Restoration renderà queste unità ancora più letali, annullando rapidamente gli effetti degli incantesimi Lockdown.

BATTLECRUISER: Anche questa combinazione è molto semplice.



I medici rendono l'attacco dei marine una tattica molto più interessante per i Terran, soprattutto contro gli Zerg. Inoltre hanno anche una voce sexy.

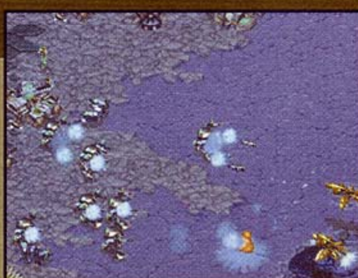


Altri Cambiamenti:

GOLIATH

RAGGIO D'AZIONE AUMENTATO
PREZZO: 150/150

Il primo Goliath era decisamente inefficace. Per questa ragione ha subito un lavoro di ricerca presso il Machine Shop ed è stato migliorato. Il raggio dei suoi missili aria-aria è ora molto più lungo. In questo modo si rivela ottimo un nemico decisamente pericoloso sia in attacco che in difesa. Possono sparare oltre il loro limite visivo, quindi fate molta attenzione.



VALKYRIE



Unità di attacco aereo, il Valkyrie è in grado di sparare una serie di missili entro un breve raggio di fronte a sé. Questo attacco sembra una specie di incantesimo, ma è cumulabile con quello di altre Valkyrie che sparano sullo stesso obiettivo. Da solo è alquanto inefficace, ma se li usate in gruppo potrete avere degli effetti davvero devastanti. Grazie alla loro velocità, questi veicoli possono essere usati anche come unità da ricognizione. Una squadra di Valkyrie funziona perfettamente se la usate come scorta per i BattleCruiser, visto che possono tranquillamente reggere gli attacchi degli Scout e dei Scourge. Ricordatevi che i Valkyrie sono efficaci solo se vengono usati in gruppi molto numerosi. Per questa ragione vi consigliamo di spenderci soldi solo se avete veramente bisogno di una grossa forza d'attacco aerea.

Combinazioni con altre unità:

BATTLECRUISER: Assicurano un valido supporto a queste grosse navi da guerra.

SIEGE TANK: Quando attaccate una base nemica, usateli per coprire i vostri carri armati da qualsiasi attacco aereo.

VULTURE: Mandatene qualcuno a fare da scorta ai vostri Vulture quando piazzano mine per il terreno di gioco.

STATISTICHE

PREGI:
Ottimo quando agiscono in gruppo

DIFETTI:
Costosi, nessun attacco aria-terra

EFFICACI CONTRO:
Gruppi di Muthas, Wraith, ecc.

ATTENZIONE A:
Templar e Hydras

PROPOSTA INDECENTE:
Usate l'incantesimo Defensive Matrix e mandate una squadra di Valkyrie a far fuori l'intero esercito aereo del nemico





Migliorare i missili dei Valkyrie aumenterà enormemente il danno che possono infliggere.

Zerg

LURKER

PUNTI FERITA:
125

DANNO:
20+2/migliorabile

ABILITA' SPECIALI:
Attaccano anche se nascosti

PREZZO:
125/125/3



Ohhh sì... Finalmente anche gli Zerg hanno ottenuto la loro unità d'assalto. L'idea dietro i Lurker è veramente grandiosa, peccato che non siano abbastanza efficaci. Infatti, il danno che possono infliggere è inferiore rispetto a quello dei normali carri armati. Come punto di forza hanno la possibilità di scavare cunicoli per arrivare direttamente sui punti deboli delle basi nemiche. Eliminate i Detector e vi sarete aperti la strada per un facile attacco. Il raggio di azione dei Lurker è piuttosto limitato; adesso non colpiscono più le unità amiche con i loro aculei. Se scoperti, sono semplice carne da macello per i carri armati e soprattutto per le unità aeree. Quindi fate attenzione e cercate di non farvi notare; colpite i nemici nei loro punti deboli, avanzando lentamente verso l'obiettivo finale. I Lurker sono validi anche per la difesa, soprattutto se li disponete in punti strategici dove possono attaccare gli avversari di sorpresa o lungo la via che conduce alla base nemica.

STATISTICHE

PREGI:
Attaccano quando sono sottoterra, colpiscono più nemici contemporaneamente

DIFETTI:
Lenti, costosi

EFFICACI CONTRO:
Strutture, fanteria

ATTENZIONE A:
Carri armati, unità aeree

PROPOSTA INDECENTE:
Portate una squadra di Hydra dentro una base nemica, trasformatevi in Lurker e cercate di uscire da quell'inferno vivi

Combinazioni con altre unità:

HYDRAS: Usate un attacco degli Hydra come distrazione e massacrateli con i vostri Lurker.

MUTAS: I Lurker hanno bisogno assoluto di supporto aereo e i Mutas sono i più idonei a fornirglielo.

ZERGLING: Offrono un'ottima copertura per i Lurker. Usateli soprattutto negli attacchi alle basi nemiche.

DEFILER: I Dark Swarm proteggeranno i Lurker dai carri armati nemici e indisturbati potrete usarli per colpire le basi.



I Lurker possono concedere un enorme vantaggio psicologico.

DEVOURER

PUNTI FERITA:
250

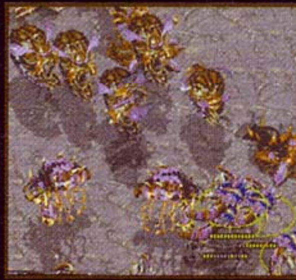
DANNO:
25+2/migliorabile

ABILITA' SPECIALE:
Acid Spores

PREZZO:
200/150/2



Trasformare un Muta in un Devourer comprende una guarigione gratuita.



Unità aerea nata da un Mutalisk. A causa della sua lentezza di fuoco, il Devourer funziona meglio come supporto che come effettiva forza di attacco. I suoi colpi copriranno di acido corrosivo le unità colpite, abbassandone ulteriormente le difese. Questo effetto è cumulabile con gli attacchi di altri Devourer, quindi è meglio cercare di usarli sempre in gruppo. In un combattimento uno contro uno tra un Cruiser e un Devourer, quest'ultimo verrebbe sicuramente sconfitto. Il nostro consiglio è quello di non lasciarli mai da soli e cercare di affiancarli a un Mutalisk e alle Queen. In questo modo, avrete una forza d'attacco assolutamente strepitosa.

STATISTICHE

PREGI:
Efficaci se agiscono in gruppo, spore di acido

DIFETTI:
Niente attacchi terrestri, lentezza di fuoco

EFFICACI CONTRO:
Contro i grossi gruppi di unità aeree nemiche

ATTENZIONE A:
Templar e Hydras

PROPOSTA INDECENTE:
Provate a vincere usando solo questo tipo di unità insieme ai Lurker

Combinazioni con altre unità:

GUARDIAN: Molto semplice. Possono aiutare i Guardian negli attacchi e coprirli in eventuali ritirate.

QUEEN: Usate l'incantesimo Ensnare in tandem con le spore di acido dei Devourer e farete odiare al nemico il momento in cui è nato.

DEFILER: Usate l'incantesimo Plague insieme ai Devourer e farete odiare DAVVERO al nemico il momento in cui è nato.

MUTALISK: Visto che i loro attacchi colpiscono più nemici, usati insieme ai Devourer possono essere una valida forza d'attacco aereo (attenzione agli Hydras).

ULTRALISK: Possono procurare il supporto aereo necessario per un attacco alla base avversaria.

Altri Cambiamenti:

ULTRALISK

VELOCITA' AUMENTATA: 200/200
ARMATURA RINFORZATA: 150/150

L'Ultralisk Cavern è riuscita a trovare due validi miglioramenti per questa unità. Il vecchio Ultralisk è ora diventato una vera fabbrica di morte grazie all'armatura potenziata e a una maggiore velocità. Con queste migliorie, questo mostro è in grado di rendere un po' più efficace l'arsenale degli Zerg, che comunque continuano a puntare tutto sulla quantità piuttosto che sulla qualità. Consigliamo comunque ai giocatori di imparare a sfruttare al meglio le potenzialità dell'Ultralisk per rafforzare la loro forza d'attacco.





TRIBES

FANTASTICI TRUCCHI DIRETTAMENTE DAI PROGRAMMATORI...

...E STRATEGIE CREATE DIRETTAMENTE DALLE MENTI MALATE DI PCU

Scott Youngblood, capo designer di *Tribes*, è stato così gentile da svelarci tutti i suoi segreti per vincere a questo gioco. Quindi lo staff di PCU ha aggiunto i suoi trucchetti che vi permetteranno di fare la parte dell'eroe in ogni partita mutiplayer di *Tribes*. Se non avete ancora comprato il gioco, questa potrebbe essere l'occasione giusta. Le battaglie On Line sono davvero uniche e permettono di creare un'infinità di strategie e tattiche.

LE BASI PER OGNI TIPO DI GIOCO

DEFEND & DESTROY: Come dice il titolo stesso: difendete e poi distruggete. Se tutti i membri del vostro team vanno all'attacco, la base e l'equipaggiamento rimarrà indifeso e sarà un facile bersaglio per l'avversario. Se avete una squadra al completo (8 giocatori o più), allora potrete mandarne alcuni contro la base avversaria il più velocemente possibile, ma assicuratevi che il vostro quartier generale sia sempre sufficientemente difeso.

IL PARERE DI PCU: Non ci piace stare sulla difensiva e crediamo fermamente che la miglior difesa sia l'attacco. Attaccare con forza la base avversaria vi metterà in una posizione di vantaggio, visto che il nemico non potrà prendere iniziativa mentre difende la propria postazione. Inoltre difendere è noioso.

CAPTURE THE FLAG: Ogni giocatore dovrà avere un ruolo ben preciso. Alcuni dovranno sempre difendere la propria bandiera, possibilmente alternandosi con quelli che attaccano. Niente è peggio di afferrare con soddisfazione la bandiera avversaria per poi tornare alla propria base e non vedere più il proprio stendardo. Tutti vogliono collaborare alla vittoria finale e per questo si spingono all'attacco, ma se la vostra bandiera non è ben difesa non vincerete mai.





Catturate le astronavi avversarie appena uscite dalla fabbrica e il nemico si arrabbierà a morte.

IL PARERE DI PCU: La miglior strategia è quella di installare una serie di torrette vicino alla vostra bandiera e al vostro generatore di energia. In questo modo non dovrete preoccuparvi di difendere, potrete andare all'assalto della base nemica e catturarne la bandiera. Ancora una volta, non ci piace difendere.

FIND & RETRIEVE: Fin dall'inizio della partita impiegate tutti gli uomini disponibili per rubare più bandiere possibile. Se non avete abbastanza giocatori, allora state a guardia delle prime bandiere conquistate finché i vostri compagni di squadra non siano in grado di prendere il resto delle bandiere.

IL PARERE DI PCU: La cosa fondamentale è sapersi organizzare. Dovrete sapere esattamente quale bandiera catturare, in modo che ogni membro della squadra abbia il proprio obiettivo e non ostacoli i suoi compagni di squadra.

CAPTURE & HOLD: All'inizio della missione, catturate le torri principali e procuratevi tutto il necessario per difenderle fino alla fine. In poche parole, una volta che avete conquistato una torre difendetela a tutti i costi.

IL PARERE DI PCU: La prima torre da catturare deve essere quella più vicina alla vostra base. Poi, mentre conquistate le altre, le difese della prima postazione forniranno una valida copertura. Difendere la prima torre è importantissimo e dovrete fare di tutto per non farla conquistare agli avversari.

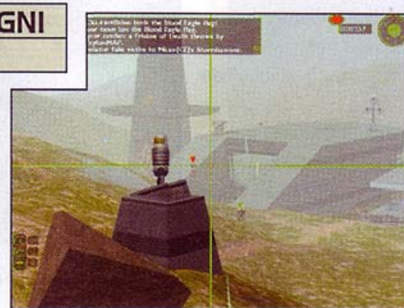
TRUCCHI PER OGNI TIPO DI GIOCO

POSIZIONATE I SENSORI: Se potete sapere in anticipo dell'arrivo del nemico, sarà molto più facile difendere la vostra base. Posizionate i sensori in posizioni strategiche intorno al vostro quartier generale.

IL PARERE DI PCU: Se passerete la prima parte della battaglia a posizionare le vostre difese, avrete poi l'opportunità di attaccare i nemici senza preoccuparvi troppo di difendere la base. Lo sappiamo che è noioso, ma vi assicuriamo che ne vale la pena.

METTETE LE TELECAMERE VICINO ALLE TORRETTE: Questa tattica è molto efficace con le torri che utilizzano i sensori di movimento. Spesso i nemici si fermeranno vicino a queste postazioni per poi ripartire all'attacco senza essere visti dai sensori. Se posizionate una telecamera nella direzione dove pensate che il nemico arriverà, gli avversari non saranno in grado di usare questa tattica e dovranno per forza vedersela con il fuoco di sbarramento della torretta.

IL PARERE DI PCU: Le telecamere migliorano molto l'efficacia delle vostre forze difensive. Sarebbe meglio che un membro della squa-





Se vi trovate così vicino a un nemico, usate la chaingun. Cambiate arma, usate il jetpack e sparategli dall'alto. Una tattica davvero micidiale.

dra si occupi esclusivamente delle torrette, posizionando sensori, telecamere e tutto il resto. È noioso, ma vi potrete sempre dare il cambio.

COORDINATE GLI ATTACCHI: Distruggere le postazioni avversarie è molto più semplice se attaccate in tanti piuttosto che da soli. Usate il laser in combinazioni con i mortai prima di andare all'assalto della base nemica.

IL PARERE DI PCU: Il miglior modo per far fuori le torrette è quello di mandare un pazzo (o un membro di PCU) a distruggere il generatore di energia. In questo modo la squadra intera potrà prendersi cura delle torri senza preoccuparsi del fuoco nemico.

USATE L'LPC E L'HPC PER PORTARE LA FANTERIA PESANTE IN POSIZIONE: Un HPC (in pratica un aereo da trasporto) con a bordo i giocatori con armatura pesante può essere utile per sferrare l'attacco decisivo alla base nemica. La fanteria leggera può raggiungere la base avversaria velocemente senza occupare preziosi posti sui vostri mezzi di trasporto.

IL PARERE DI PCU: Siate sicuri che il pilota dell'HPC sia bravo. Troppe volte siamo morti a causa di incidenti stupidi. Un buon pilota può fare la differenza tra un attacco ben coordinato e un suicidio di massa.

POSIZIONATE LE TORRETTE NEI PUNTI CHIAVE: Una torretta posizionata in lontananza può riuscire a colpire un soldato nemico, indebolendolo e facilitandovi il compito di farlo fuori. Se volete sopravvivere, questa tattica è davvero fondamentale.

IL PARERE DI PCU: Se volete davvero far incavolare il vostro nemico, posizionate queste torrette vicino alla loro base. Non c'è niente di peggio che essere colpiti mentre si cammina tranquillamente nel proprio quartier generale. Inoltre, gli avversari saranno costretti a indebolirsi e a usare munizioni per far fuori queste fastidiose postazioni di fuoco.

Imparate a organizzarvi e avrete successo in *Tribes*.

CRASH TEST→





Imparate a pilotare gli HPC prima di trasportare compagni di squadra. Soprattutto se a bordo c'è un redattore di PCU.

ORGANIZZATEVI: Un team organizzato è la chiave per il successo finale. Usate la mappa per controllare gli spostamenti dei vostri compagni di squadra e coordinatene i movimenti. È bene che un giocatore prenda il ruolo del comandante e divida il resto dei soldati in piccole squadre. La cosa migliore sarebbe avere dei gruppi d'attacco e dei gruppi di difesa completamente separati.

IL PARERE DI PCU: Riuscire a trovare un comandante valido è veramente difficile. Per questa ragione noi di PCU preferiamo fare da soli. La cosa più importante è che comunichiate i vostri spostamenti, in questo modo i compagni di squadra sapranno sempre quali postazioni sono rimaste da difendere.

TUTTO E' LECITO IN AMORE, GUERRA E... UHH... TRIBES

I seguenti trucchi sono destinati ai lettori più infidi. Grazie ad alcuni errori di programmazione è possibile sconfiggere la squadra avversaria imbrogliando un po'. In poche parole, sono per quelli di voi che hanno come motto "l'importante non è vincere, ma umiliare il nemico".

FATE LA SPIA: Molti server in cui è possibile giocare a *Tribes* consentono di cambiare squadra in qualsiasi momento del gioco. Usate questa opzione per conoscere le difese avversarie e le posizioni dove tengono le bandiere. Ricambiate squadra e date le informazioni ai vostri compagni.

FATE I BASTARDI: Se volete davvero giocare sporco, cambiate squadra e distruggete le difese della base (soprattutto il generatore di energia). Quindi tornate alla vostra "vera" squadra e attaccate il quartier generale nemico ormai senza difese. Probabilmente verrete cacciati dal server. Non vogliamo incoraggiarvi a usare questa tattica, ma fate attenzioni a coloro che la potrebbero adottare.

FATE I CECCHINI: Posizionarsi vicino alla base avversaria per fare i cecchini può essere noioso, ma se riuscite a trovare la posizione giusta potrete causare grossi danni al nemico. Mentre alcune basi offrono postazioni molto favorevoli per appostarvi, in altre occasioni dovrete necessariamente abbandonare questa tattica a causa della conformazione sfavorevole del terreno.

STRATEGIE PER CHI GIOCA DA SOLO

La cosa più difficile in *Tribes* è entrare in un server pieno di gente ormai esperta. Come riuscire a farsi amare dai compagni e a farsi odiare dai nemici? Quella che segue è una lista di posizioni importanti da assumere in una squadra per arrivare al successo. Scegliete una di queste, fate bene il vostro lavoro e tutti quanti vi vorranno nelle loro partite.

PILOTA: Caricate i vostri compagni di squadra sui vostri HPC e portateli a destinazione. È un lavoro fondamentale e se lo fate bene, i vostri compagni vi ameranno.

ADDETTO ALLE TORRETTE: Posizionate torrette vicino alla vostra base, nel campo di battaglia e, se possibile, nella base nemica. Questo è un lavoro importantissimo e vi assicura meritato rispetto e gratitudine.

CECCHINO: Trovate un punto in alto vicino alla base nemica e fate fuori gli avversari quando escono dalla base. Attirerete l'attenzione su di voi, facilitando il compito ai vostri compagni.



Bandiere. Difendete le vostre, catturate quelle del nemico. Molto semplice.

LASER: Procuratevi un laser e un compagno armato di mortaio. In questo modo formerete un duo mortale.

LANCIA GRANATE: Prendete il lancia granate e un'armatura pesante. Il vostro obiettivo sono le torri nemiche. Se avete un compagno armato di laser che vi copre, sarete davvero un pericolo per la base avversaria.

DISTRAETE: Provate a catturare una bandiera avversaria e incominciate a correre. Distraete le torri e il nemico mentre la vostra squadra conquista la base nemica.

RIPARATE: Portate con voi un Repair Kit e assicuratevi di avere le torri sempre in perfetta efficienza. Un po' noioso secondo i nostri gusti, ma decisamente necessario per avere successo.

GLI ATTREZZI DEL MESTIERE

Cercate un po' di sano massacro On Line, ma non sapete da dove cominciare? Non preoccupatevi, noi siamo qui per questo. Nel CD di questo mese troverete un simpatico programmino di nome GameSpy3D che vi aiuterà a entrare nel fantastico mondo del multiplayer su Internet. Originariamente chiamato QuakeSpy e progettato per funzionare con *Quake* e *Quakeworld*, questo programma è stato poi reso compatibile con tutti i giochi più famosi, compresi *Half Life, Sin, Heretic II, Quake II, Shogo* e molti altri.
La cosa migliore del GameSpy è che è uno shareware gratuito e con uso illimitato. Questo vuol dire che potrete usarlo per il resto della vostra vita senza mai pagare neanche un misero Euro (siamo internazionali noi...). Tuttavia, se vi registrerete (per circa 20 $. Fatelo perché se lo meritano!), potrete aggiungere il supporto per i nuovi giochi molto più velocemente e avrete diritto ad aggiornamenti gratuiti illimitati.
Utilizzare un programma come GameSpy3D, che fa uso di termini misteriosi tipo ping, hops o unbound, può essere abbastanza complicato. Ecco il perché di questa breve e semplice guida all'uso. Ricordate che la presente guida si riferisce alla versione registrata di GameSpy. Se utilizzate la versione shareware, alcune delle opzioni descritte potrebbero non essere attivate.

1. SERVER NAME: Il nome del server vi fornisce informazioni su chi (o cosa) stia ospitando una partita.
2. PING: Questo valore indica il tempo che il vostro PC impiega a mandare e ricevere dati al server. Più basso è il valore, meglio è. Un valore sotto 200 è praticamente perfetto per giocare a *Quake II*.
3. T/O: Significa Time Out. Quando "pingate" un server, manderete circa 4 o 5 "ping", cioè dei pacchetti di dati. Tutti i pacchetti che non vi tornano indietro entro un certo tempo, vengono considerati in Time Out. Praticamente questo valore indica il numero di informazioni perse durante la vostra interazione col server. Entrate in partite che hanno un Time Out di 10, meglio ancora, 0.
4. ADDRESS: L'indirizzo IP del server che dovrete inserire per collegarvi.
5. MAP: Indica il nome della mappa che viene utilizzata in quello scontro.
6. PLAYERS: Mostra il numero massimo di giocatori ammessi nel server e il numero di quelli presenti in quel momento.
7. GAME: Indica la modalità di gioco utilizzata in quel server.
8. HOPS: Il numero di server a cui vi dovrete collegare per raggiungere il server che ospita la partita. Più basso è il numero, più veloce sarà la partita.
9. BUDDIES: Vi segnala la presenza di qualcuno dei vostri amici (che potrete definire attraverso un'apposita opzione).
10. TIMES PLAYED: Mostra il numero di volte che avete giocato in

GameSpy 3D - Little Billy

18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

16 Quake
17 Unbound
IronMan
Stomped
GameAHolic
Pipo
QuakeWorld
Unbound
PlanetQuake
id Limbo
id DM Only
id CTF
id TF
id Misc
id Limbo
id DM Only
id CTF
id TF
id Misc
Australia
Brazil
Russia
FortressFest TF
UK Minos
Germany
iNET QW
Blood2
Unbound
Heretic2
Unbound
HalfLife
Unbound
GameSpy Network

Only show these servers: All Servers 15

Server Name (1)	Ping 1> (2)	T/O (3)	Address (4)	Map (5)	Players (6)	Game (7)	Hops (8)	Buddies (9)	Times Played (10)
Clan BOFH server @ Best Internet	28	0	205.149.163.79:27015	undertow	6/6	valve	0	0	0
PC_Games_Half-Life_DM	41	0	209.155.74.205:27015	undertow	7/16	valve	0	0	0
-_T3_-(900MHZ)DPII ULINK PrimaryServer	41	0	209.160.21.8:27015	boot_camp	17/32	valve	0	0	0
Mars	42	0	207.88.231.44:27015	thehill	4/12	valve	0	0	1
Calweb's Half-Life	47	0	207.173.133.250:27015	lambda_bunker	0/24	valve	0	0	0
<Verio OC3c Half-Life>	60	1	207.67.252.131:27015	lambda_bunker	9/16	valve	0	0	0
Shadow Warriors Half-Life FFA	60	0	206.163.12.51:27015	undertow	9/12	valve	0	0	0
Evil Dead	62	0	206.55.129.67:27015	lambda_bunker	7/16	valve	0	0	0
Mute's ADSL Half-Life Server	62	0	209.53.8.212:27015	datacore	0/8	valve	0	0	0
HL Bite Me	66	0	209.211.112.88:27015	undertow	5/16	valve	0	0	0
TSAVO Half-Life	67	0	140.198.5.199:27015	undertow	6/16	valve	0	0	0
Elemental HLDM	71	0	209.53.29.84:27015	stalkyard	4/32	valve	0	0	0
Yellow House - Half-Life	71	0	207.174.15.70:27015	boot_camp	7/8	valve	0	0	1
Chasmos Server	73	1	24.1.193.21:27015	datacore	7/20	valve	0	0	0
Kloops Dedicated Server	76	0	209.53.30.1:27015	datacore	4/10	valve	0	0	0
VisionNet Half-Life	76	0	209.63.115.7:27015	lambda_bunker	7/12	valve	0	0	0
Randy's GASWORkS	76	0	207.153.132.170:27015	gasworks	1/6	valve	0	0	0
Your Name Here	78	0	24.0.214.6:27015	manhunt	3/8	valve	0	0	0
Half-Life	83	1	24.0.112.18:27015	datacore	1/32	valve	0	0	0
[CE] Comedian's House O' Half-Life	83	0	209.19.94.226:27015	lambda_bunker	8/12	valve	0	0	0

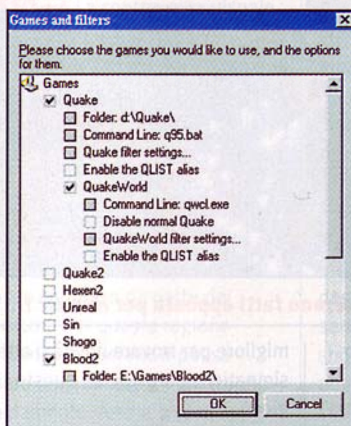
Player Name (11)	Frags (12)	Connect Time (13)	Ping	Skin	User ...
0 0 ThrashMunky	19	0h 46m 25s			1
0 0 One_Eyed_Jack	17	0h 20m 26s			5
0 0 HitMan	15	0h 15m 12s			6
0 0 I_AM_LEGEND	15	0h 9m 48s			14
0 0 Modo	13	0h 8m 12s			8
0 0 Roadhouse	13	0h 26m 19s			17
0 0 Baron	12	0h 27m 25s			2
0 0 Reuben	11	0h 12m 47s			7
0 0 BlackDeath	9	0h 13m 55s			11
0 0 -EV-Snark	9	0h 29m 36s			15
0 0 Papa Pimp Petre	7	0h 7m 41s			10
0 0 -EV-JackRabbitSlim	6	0h 29m 34s			16
0 0 Brian	3	0h 42m 58s			4
0 0 Durandal	3	0h 3m 58s			9
0 0 FireVenom	2	0h 8m 29s			3
0 0 SUCK_MY_COCK	1	0h 31m 54s			13
0 0 (1)Player	0	0h 0m 37s			12

Rule	Value (14)
cmdline	0
coop	0
deathmatch	1
edgefriction	2
mp_autocrosshair	1
mp_falldamage	0
mp_flashlight	0
mp_footsteps	1
mp_forcerespawn	1
mp_fraglimit	40
mp_friendlyfire	0
mp_teamplay	0
mp_timelimit	20
mp_weaponstay	1
pausable	0
sv_accelerate	10
sv_aim	0
sv_airaccelerate	10
sv_airmove	1
sv_allowdownload	0
sv_allowupload	0
sv_bounce	1
sv_cheats	0
sv_clienttrace	3.5
sv_clipmode	0
sv_friction	4
sv_gravity	800
sv_maxspectators	8
sv_maxspeed	270
sv_spectalk	1
sv_spectatormaxspeed	500

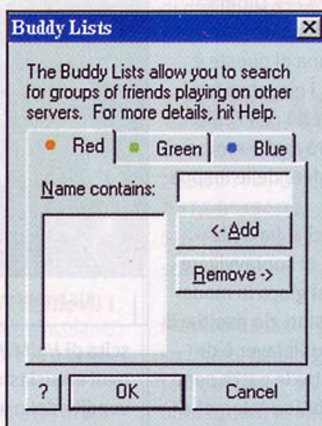
PCUltra non è responsabile dai nomi usati dei giocatori che appaiono in questa immagine.

quel server.
11. PLAYER NAME: Visualizza i nomi dei giocatori presenti sul server che avete selezionato.
12. FRAGS: Segnala quali sono i giocatori più forti in gara.
13. CONNECT TIME: Le velocità di connessione (ping) dei vari giocatori presenti sul server selezionato.
14. RULES: Le regole che vengono adottate dal server. Queste possono includere l'attivazione dei trucchi, nessun danno per le cadute, la resistenza alle armi, ecc.
15. Questo menu consente di selezionare i server che volete sullo schermo. Potrete scegliere i vostri server preferiti, quelli che avete usato in passato o quelli con la velocità migliore.
16. Il nome del gioco (*Quake*, *Shogo*, ecc.). Clickate sul box a sinistra per vedere tutti i server disponibili.
17. I network su cui vengono ospitati i server.
18. Questo pulsante consente di copiare le informazioni del server. Facendo Ctrl+V potrete trasferirle in altri file (per esempio potrete copiarli in un documento di testo).
19. Permette di aggiungere un server manualmente inserendo il suo indirizzo IP o il nome.
20. Cancella un server.
21. Seleziona tutti i server.
22. Lancia il gioco.
23. Registra una demo.
24. Permette di osservare lo svolgimento di una partita (siete dentro ma non potete combattere).
25. Consente di richiamare un server occupato (se non riuscite a connettervi, selezionate questa opzione e GameSpy proverà automaticamente a connettersi fino a risultato ottenuto).
26. Aggiorna la lista dei server (da una fonte selezionata da voi).
27. Aggiorna la lista dei server da tutte le fonti disponibili.
28. Aggiorna il server selezionato.
29. Aggiorna la lista visualizzata.
30. Controlla se ci sono cambiamenti nella mappa utilizzata.
31. Trova un giocatore.
32. Lista degli amici.
33. Profili dei giocatori.
34. Proprietà dei giocatori.
35. Chat (consente di parlare con gli altri giocatori).
36. Giochi e filtri (aggiunge nuovi giochi al GameSpy).
37. Opzioni.
38. Aiuti e manuale.

TECNICHE AVANZATE



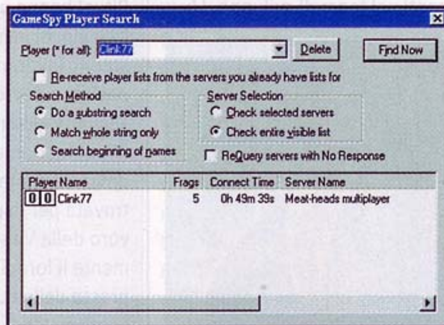
Aggiungere un nuovo gioco alla lista del GameSpy è molto semplice. Dopo aver installato un gioco (per esempio *Half Life*), aprite il GameSpy e selezionate Games and Filters. In questo modo apparirà una lista dei titoli supportati. Selezionate il box accanto al nome del gioco che volete aggiungere. Quindi vi verrà chiesto di indicare la locazione del file eseguibile (cioè il .exe) del gioco. Dopo averlo trovato, cliccate su okay. In questo modo il GameSpy sarà pronto a supportare il vostro nuovo acquisto.



Se fate parte di un clan o (volete crearne uno), la lista Buddy è quello che fa per voi. Usando questa opzione potrete trovare un amico o un gruppo di giocatori. Inserite una parola chiave (ad esempio, PCU) e il GameSpy vi troverà tutte le persone che hanno quella parola nel nome. Per utilizzare la lista Buddy, cliccate su Tools e quindi su Buddy List. Quando uno dei vostri "amici" sta giocando, un punto rosso apparirà sulla sinistra del server nella finestra principale.



Tutti noi amiamo poter parlare amichevolmente con le persone che ci hanno appena massacrato. Il GameSpy consente di dialogare in tempo reale con gli altri giocatori senza dover utilizzare programmi aggiuntivi. Per entrare nella chat, selezionate Community e quindi GameSpy Chat. Apparirà così una piccola lista delle chat disponibili. Scegliete quella che volete e cliccate su okay. Inserite i vostri messaggi nella parte inferiore dello schermo. Una lista delle persone attualmente presenti nella chat comparirà sulla destra.



Il GameSpy consente di rintracciare i vostri amici che stanno giocando in multiplayer su altri server. Per accedere a questa opzione spingete F4 o cliccate su Tools e poi su Find Player. Inserite il nome del giocatore che volete trovare (o il soprannome che usa per giocare) e poi cliccate nella casella Find Now. Se stanno usando GameSpy, il loro nome apparirà nella finestra in basso. Cliccateci sopra per scoprire il server che il vostro amico sta utilizzando. Fate un doppio click sul server ed entrerete nella partita. Non potrebbe essere più semplice di così.

PINGTOOL

Oltre a GameSpy, PingTool è un altro ottimo programma che consente di osservare moltissimi server per poi scegliere quale utilizzare. La sua funzione principale è quella di trovare server che ospitino partite dei migliori sparatutto in soggettiva esistenti. Mostra le solite informazioni sul server: valore del ping, numero dei giocatori, la mappa utilizzata; consente di utilizzare due metodi di "pinging" (cioè di mandare informazioni verso il server e riaverle indietro per sapere quanto è veloce il server in questione): lo Scanning, che interagisce con un grosso numero di server e la funzione "Timed", che controlla un numero minore di server per avere informazioni più accurate. PingTool inoltre riporta il valore attuale del ping, l'ultimo ping, il valore medio e il numero dei time out, tutte informazioni vitali per trovare una partita veloce. Per farvelo provare lo abbiamo incluso nel nostro mitico CD. Per ulteriori informazioni visitate il sito www.pingtool.com

GUIDA ALLE SCORCIATOIE

Non avete voglia di perdere tempo col Mouse? Ecco una lista delle scorciatoie più utili del GameSpy. Chiaramente sono in inglese, ma se prima leggete questa guida capirete a cosa servono.

Buddy Lists	CTRL+Q
Find Server	CTRL+F
Find Next Server	F3
Statistics	F5
Update All Sources	CTRL+U
Update Selected Sources	CTRL+M
Refresh All Sources	CTRL+L
Refresh Visible List	CTRL+T
Select All Sources	CTRL+V
Add Server	Ins

GLI ALTRI TRUCCHI ONLINE

Nei mesi passati abbiamo assistito a un'esplosione di sparatutto in soggettiva di alta qualità. La domanda che tutti gli appassionati si pongono è: "Riuscirà qualcuno di questi a sostituire *Quake II* come punto di riferimento per i giochi On Line?". Molti di questi titoli sembrano avere tutte le carte in regola per farcela. Ultimamente è diminuito moltissimo il numero di persone che si dedicano alla creazione di nuovi livelli o mod e, inoltre, sta per arrivare l'attesissimo *Quake III Arena*. Con queste premesse sembra impossibile che qualcuno dei nuovi giochi abbia reali possibilità di successo. Per schiarirvi un po' le idee abbiamo deciso di fare un'analisi dei titoli che attualmente vanno forte in Internet. Inoltre, questa piccola guida vi potrebbe anche essere utile per imparare qualche trucco sul gioco On Line.

SIN

SVILUPPO: Ritual Entertainment
PRODOTTO: Activision
DATA D'USCITA: Novembre 1998
SUPPORTO ON LINE: Buono

MIGLIOR SITO ⇢ Ci sono molti siti meritevoli di essere visti, ma www.ritualistic.com è sicuramente il migliore.

MIGLIOR SITO MOD ⇢ Visto che l'editor di livelli è uscito da poco, non è ancora facile trovare dei mod in giro per Internet. Comunque, vi consigliamo di collegarvi a www.ritualistic.com per trovare le ultime novità.

MIGLIOR PROGRAMMA MOD ⇢ Molti giocatori di *Sin* usano PingTool (www.pingtool.com) per trovare i server migliori. Al momento, non sappiamo se usciranno nuovi mod o programmi.

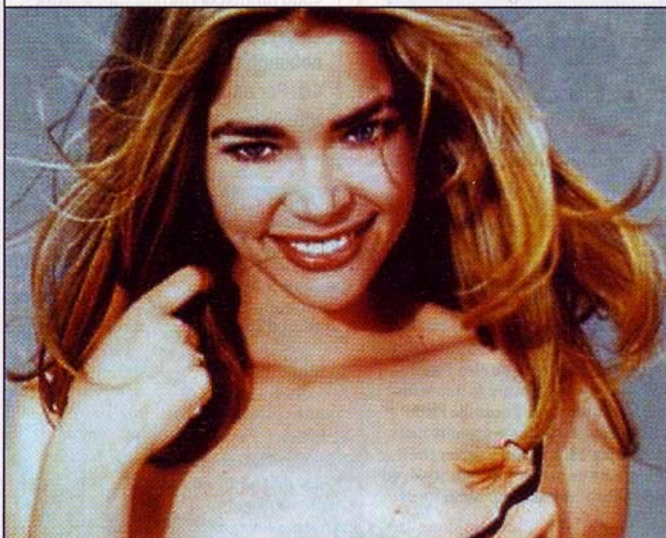
MIGLIOR POSTO PER TROVARE PARTITE ⇢ GameSpy e PingTool supportano ottimamente sia la demo che la versione finale di *Sin*.

POSSIBILITA' DI PERSONALIZZAZIONE ⇢ *Sin* usa il motore di *Quake II*, quindi molti appassionati non avranno problemi a creare nuovi modelli e skin per questo sparatutto dell'Activision. Attualmente si trovano alcune skin sexy dedicate a Elexis, ma molto presto ne arriveranno sicuramente delle altre.

MIGLIORE MAPPA ⇢ Ultimamente sono uscite alcune nuove mappe, ma nessuna di queste è degna di nota. Se i giocatori familiarizzeranno in fretta con l'editor di *Sin*, non passerà molto tempo prima di poter vedere delle mappe di buona qualità.

I GIOCATORI ⇢ *Sin* ha delle buone possibilità di sopravvivere in futuro. I bug del gioco in modalità singola sono stati già risolti e il supporto per il mutliplayer è di ottima qualità (tutte le patch sono facilmente reperibili su Internet o sul nostro CD). Come tutti i titoli presi in esame in questo articolo, anche *Sin* deve fronteggiare il crescente successo di *Half Life*. Il titolo della Activision ha avuto un buon successo nei primi giorni di vita, grazie anche alla sua parentela con *Quake II* e ai grossi nomi presenti nel team di sviluppo. L'uscita di *Half Life* ha però frenato ogni entusiasmo, rallentando le vendite dello sparatutto dell'Activision. In ogni caso, la familiarità di molti giocatori con gli editor di livelli di *Quake II* potrebbe assicurare moltissime nuove mappe per *Sin*.

POSSIBILITA' DI AVERE SUCCESSO ⇢ Le possibilità di successo sono buone. I ragazzi della Ritual hanno un'ottima fama per i loro giochi in multiplayer e inoltre stanno lavorando a un mission pack che dovrebbe dare una seconda giovinezza al loro titolo di punta. Comunque la Ritual dovrà escogitare qualche nuova trovata per impedire che il capolavoro della Valve oscuri completamente il loro *Sin*. Aspettiamoci presto delle nuove mappe per i deathmatch.



Perché non fanno delle skin di *Sin* ispirate a Denise Richards, slurp slurp.



I livelli di *Tomb Raider* sembrano fatti apposta per *Heretic II*.

HERETIC II

SVILUPPO: Raven Software
PRODOTTO: Activision
DATA D'USCITA: Novembre 1998
SUPPORTO ON LINE: Piccolo ma molto affezionato

MIGLIOR SITO ⇢ Senza dubbio, www.hereticii.com. Non c'è posto migliore per trovare novità o altre simpatiche sorprese su questo gioco.

MIGLIOR SITO MOD ⇢ Sempre www.hereticii.com. Cliccate su Hosted Sites per trovare i mod migliori.

MIGLIOR PROGRAMMA MOD ⇢ Il gioco è troppo nuovo per avere molti programmi di questo tipo, ma molti giocatori usano il GameSpy per trovare i server. Sarà interessante vedere che tipi di mod verranno prodotti in futuro.

MIGLIOR POSTO PER TROVARE PARTITE ⇢ GameSpy è un'ottima risorsa per trovare i server in cui si svolgono i combattimenti. Un'altra possibilità è connettersi a www.gameaholic.com/servers/heretic2/hereticii-servers.html. Qui troverete una lista di server con le mappe che utilizzano il numero di giocatori connessi in quel momento e addirittura il valore di ping.

POSSIBILITA' DI PERSONALIZZAZIONE ⇢ Per il momento non ci sono skin o modelli disponibili, quindi forse è meglio che ve li costruite da soli.

MIGLIORE MAPPA ⇢ La Raven ha già distribuito alcune nuove mappe. Le potrete trovare sul sito

La prima persona che ci manderà una skin di Denise Richards riceverà un gioco gratis

www.hereticii.com, insieme ad altre create direttamente dai giocatori.

I GIOCATORI Attualmente i giocatori di *Heretic II* non sono molti, ma sono molto fedeli e appassionati. C'è molto ottimismo per quanto riguarda il supporto multiplayer per *Heretic II* e, probabilmente, il numero dei giocatori è destinato solo ad aumentare. Il problema maggiore per il gioco della Raven è la sua uscita in contemporanea con altri grossi titoli come *Half Life* e *Sin* che per ora vantano un multiplayer decisamente più sviluppato. Comunque, se *Heretic II* riceverà l'attenzione che merita, avrà una vita molto lunga su Internet.

POSSIBILITA' DI AVERE SUCCESSO La controversa visuale in terza persona di *Heretic II* potrebbe diventare il suo punto di forza. Anche se questo stile di gioco non piacerà ai fissati della visuale in prima persona, potrebbe comunque aiutare i novellini a calarsi nel mondo del multiplayer. Tuttavia *Heretic II* non sembra per ora avere un grosso supporto da parte dei giocatori. Per questa ragione temiamo che *Heretic II* possa essere dimenticato un po' troppo rapidamente. Anche se è un ottimo gioco, la concorrenza potrebbe travolgerlo rapidamente.

SHOGO

SVILUPPO: Monolith Productions
PRODOTTO: Monolith Productions
DATA D'USCITA: Ottobre 1998
SUPPORTO ON LINE: Nella media

MIGLIOR SITO Sicuramente www.planetshogo.com è il miglior sito a cui rivolgersi se si cercano notizie o programmi per *Shogo*.

MIGLIOR SITO MOD Come sopra. La scelta migliore rimane sempre www.planetshogo.com.

MIGLIOR POSTO PER TROVARE PARTITE Sia il GameSpy che il PingTool vantano un ottimo supporto per *Shogo*. Inoltre, di recente, anche *The Zone* (http://zone.msn.com) ha aggiunto il supporto per il titolo della Monolith, quindi potrete trovare partite anche in questo sito di facile utilizzo.

POSSIBILITA' DI PERSONALIZZAZIONE Per ora non si sono viste skin o modelli di rilievo in giro per Internet. Chissà cosa si inventeranno le menti malate dei giocatori (enormi robot nudi potrebbero essere interessanti, no?).

MIGLIORE MAPPA L'editor è stato distribuito solo di recente, quindi non esistono ancora mappe degne di nota. Comunque, date sempre un'occhiata a www.planetshogo.com per scoprire le ultime novità.

I GIOCATORI La Monolith sta curando molto l'aspetto multiplayer del suo piccolo capolavoro. Grazie alla frequente uscita di patch e aggiornamenti validi, *Shogo* è diventato molto stabile e veloce su Internet (Telecom permettendo). Con la possibilità di giocare sia come umani che come Mech insieme alla possibilità di usare qualsiasi scenario creato con il Lithtech Engine (per esempio, portare il vostro Mech nei livelli di *Blood II*), *Shogo* ha ottime prospettive per il futuro.

POSSIBILITA' DI AVERE SUCCESSO *Shogo* potrebbe essere la sorpresa dell'anno. La sua ambientazione da fumetto giapponese e il numero sempre crescente di giocatori lo aiutano a elevarsi dalla massa. Inoltre è stata anche rilasciata una demo che permette di giocare su Internet. Questa trovata è un ottimo modo per conquistare nuovi appassionati e diffondere in rete il marchio di *Shogo*. Se continua ad avere questo supporto, il mitico gioco della Monolith potrebbe diventare un punto di riferimento per i giocatori On Line.



Gli schizzi di sangue stile fontanella sono una delle caratteristiche migliori di *Shogo*.

UNREAL

SVILUPPO: Epic Games
PRODOTTO: GT Interactive
DATA D'USCITA: Maggio 1998
SUPPORTO ON LINE: Piuttosto scarso

MIGLIOR SITO Alcuni dei siti su *Unreal* hanno già chiuso i battenti, ma www.planetunreal.com offre tuttora le informazioni necessarie per quanto riguarda le patch, i mod e i livelli.

MIGLIOR SITO MOD Sempre il solito www.planetunreal.com. Basta seguire i link sulla destra della pagina per trovare tutto ciò di cui avete bisogno.

MIGLIOR PROGRAMMA MOD Ci sono un paio di server che fanno girare un particolare mod chiamato Jihad (dove due squadre combattono per il controllo di un tempio). A parte questo non c'è altro degno di nota, anche se corre voce che stiano per arrivare molte novità dedicate al gioco della Epic. Uno di questi si chiama *Force Recon* e dovrebbe trattarsi di una realistica simulazione di combattimento in grado di far invidia anche ai ragazzi della Jane's. Speriamo di poterla provare prestissimo.

MIGLIOR POSTO PER TROVARE PARTITE Trovare server per *Unreal* è quasi un'impresa. I vari problemi del multiplayer hanno seriamente limitato il numero di giocatori disposti a usare *Unreal* su Interent. Per trovare server attivi potrete usare il GameSpy, il PingTool o rivolgervi al seguente indirizzo: www.planetunreal.com/index.asp?servers/



Splendidi livelli creati dai giocatori per *Unreal*, come questo qua, sono già disponibili.

POSSIBILITA' DI PERSONALIZZAZIONE Ci sono molte skin disponibili. Il miglior posto per trovarle è www.planetunreal.com/ouseof-style oppure provate unreal.freshmeat.org.

MIGLIORE MAPPA Non si sono viste molte espansioni di qualità ultimamente, ma noi vi consigliamo comunque le mappe BOX, The Observatory e Darkish Zone. Ricordate di controllare il nostro CD per interessanti novità al riguardo.

I GIOCATORI Con l'uscita di *Sin* e *Half Life* molti appassionati hanno smesso di creare mappe per *Unreal*. La Epic ha commesso il gravissimo errore di non rilasciare una patch per il multiplayer in tempi bervi. Per questa ragione in molti hanno perso la pazienza e si sono dedicati a titoli più recenti. Gli ultimi aggiornamenti hanno permesso a *Unreal* di diventare giocabile, ma sinceramente sono arrivati un po' troppo tardi causando un disinteresse da parte degli appassionati. Le speranze della Epic per il gioco On Line sono tutte riposte in *Unreal Tournament*.

POSSIBILITA' DI AVERE SUCCESSO *Unreal* ha avuto la sua occasione e ha miseramente fallito. Per quanto ci riguarda noi siamo un po' scettici anche su *Unreal Tournament*. Questo a causa della cattiva fama che si è fatta la Epic presso i giocatori e l'uscita quasi contemporanea di *Quake III Arena*. La gente, ormai, si fida molto più dell'infallibile ID piuttosto che della Epic. Il motore di *Unreal* sopravviverà, ma il gioco vero e proprio verrà presto dimenticato.

CODICI

Se fossimo delle brave persone, vi diremmo sicuramente che non è giusto imbrogliare e che bisogna vincere onestamente per potersi godere a fondo il proprio successo. Ma noi siamo PCUltra e lasciamo il buonismo e l'ipocrisia ad altri mezzi di comunicazione che per correttezza non citiamo (la TV!!!). Dopo anni di campionati truccati dagli arbitri e dagli anabolizzanti, non capiamo cosa vi dovrebbe trattenere dall'usare qualche codice per imbrogliare nei vostri giochi preferiti. Eccovi una piccola selezione dei trucchi migliori che siamo riusciti a trovare!

Shogo: Mobile Armor Division



Coloro tra voi che sono cresciuti a pane e *Gundam* (come lo siamo stati noi), sicuramente avranno apprezzato moltissimo questo sparatutto in soggettiva.

Cheat mode:

Premete T quindi inserite uno dei seguenti codici

EFFETTO	CODICE
Modalità Dio	mpgod
Munizioni, Armatura e Energia al Massimo	mpkfa
Ripristina Energia	mphealth
Ripristina Munizioni	mpammo
Ripristina Armatura	mparmor
Cambia i Mech	mpmech

Star Wars: Rogue Squadron

Ormai è sempre più vicina la data d'uscita del nuovo film della saga di *Guerre Stellari*. Mentre aspettate, eccovi qualche codice per *Rogue Squadron*:

EFFETTO	CODICE
Mostra i Credits	CREDITS
Attiva il Force Feedback	LEIAWRKOUT
Controllare un AT-ST	CHICKEN
Sequenze in FMV	DIRECTOR
Munizione Infinite per l'Arma Secondaria	NUMBERTWO
Armi Secondarie Bonus	HIKEN
Distrugge Tutti i Nemici nel Radar	NEUC
Vite Infinite	IAMDOLLY
Ripara i Danni	LOKJOT
Tutti i Power-Up	TOUGHGUY



Sim City 3000



Il nuovo capitolo della serie che ha reso famosa in tutto il mondo la Maxis è finalmente disponibile. Siccome noi siamo bravi, ecco i codici che tutti voi desiderate.

Premete [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + C durante il gioco. A questo punto comparirà una finestra di testo in alto a sinistra. Inserite uno dei seguenti codici e premete [Invio] per attivarlo.

EFFETTO	CODICE
Azzera i costi di produzione	i am weak
Bonus di $250,000	call cousin vinnie
Tutte le onoreficenze	pay tribute to your king
Industrie ad alta tecnologia	nerdz rool
Tutte le centrali elettriche	power to the masses
Tutti gli impianti idrici	water in the desert

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista PCUltra.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di L.95.000 invece di L.118.800!

PCultra
videogiochi a massima velocità

i Primi 7 lettori
che si abboneranno
questo mese riceveranno
in regalo
i pad 3D Viper
Air Labs

sconto 20%

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta riportata a fondo pagina specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma. Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (9.900) le spese di spedizione pari a 5.000 fino a 3 albi, 10.000 per sei, 15.000 per più di sei albi. Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.





i pad 3D Viper Air Labs
sono offerti dalla
Zye Technology - Milano 02/906204
marco_fede@iol.it

Nome..............Cognome..............
Indirizzo..............N..............
Località..............Cap..............Prov..............

ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PCUltra a partire dal numero 4
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000

ARRETRATI

PCUltra N.	Numero di Copie	Prezzo

Spese Postali ____________
Totale ____________

NOTIZIE AFFIDABILI DA TIPI DI CUI È MEGLIO NON FIDARSI

Videogiochi per rammolliti?

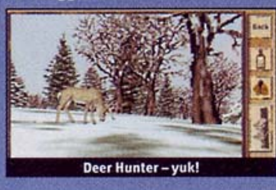
Con giochetti come *Deer Hunter* e *Barbie Fashon* ai vertici della classifica, sembra che i veri giocatori non esistano più.

Ok! Avete ragione, voi non c'entrate! Questa classifica si riferisce al mercato americano, ma il dato è comunque allarmante. Molte software house hanno base negli Stati Uniti e quindi osservano con attenzione questi risultati. Dei dati di vendita così potrebbero sicuramente influenzare le loro scelte future.
Dopo aver monopolizzato tutto il 1998, *Deer Hunter* continua il suo incredibile successo con uno squallido seguito. È un deprimente simulatore di caccia al cervo che ha completamente incantato gli acquirenti americani. Fortunatamente da noi è completamente sconosciuto, ma in USA ha venduto milioni di copie.
Un altro fenomeno agghiacciante è il proliferare di titoli dedicato a "*Barbie*". Tale tragedia è ulteriormente aggravata dal fatto che questi orrori di cattivo gusto possono essere prodotti in pochissimo tempo e non richiedono certo le lunghe lavorazioni di anni necessarie a sviluppare un gioco di prima categoria. È solo una questione di tempo... prima o poi gli editori di giochi cominceranno a puntare solo su titoli del genere che offrono guadagni altissimi a costi minori. Un ben noto gruppo di sviluppatori (che ci ha chiesto di non essere nominato) ci ha rivelato che ultimamente stanno avendo dei grossi problemi con il loro editore. La ragione? Sembra che ormai i produttori se ne freghino della qualità dei giochi e vogliano solamente velocizzare il processo creativo per poter distribuire il prodotto. Gli editori considerano gli acquirenti delle pecore decerebrate che comprano solo in base alla scatola di un prodotto.
Ed Lempel, Project Director del gruppo NPD, ritiene che questa situazione non sia poi così allarmante, ma semplicemente un momento di transizione. "Il videogame di prima categoria non è stato surclassato da prodotti di bassa qualità. In realtà il mercato attuale è solo più ampio e propone titoli sia per appassionati esigenti che per acquirenti di bocca buona".
Purtroppo, dietro a questa transizione, si cela il cattivo gusto di una gran parte del pubblico. In tutto il 1998, solo cinque dei giochi che sono entrati nella top ten erano titoli che noi avremmo osato sperimentare. Il resto consisteva in robaccia di poco valore con caratteristiche di CD-Rom educativo. Tutto questo non è certamente incoraggiante.
Un rappresentante di un noto editore ci ha rilasciato questa dichiarazione: "*Deer Hunter* ha dimostrato agli editori che esistono dei metodi rapidi per guadagnare: un gioco infimo può essere prodotto in fretta (quindi con costi minori) e pubblicizzato alla grande per essere venduto meglio di un capolavoro".
Sia la Blizzard che la ID Software potranno contare su una grande richiesta, all'uscita dei loro *Diablo 2* e *Quake III: Arena*, ma la prova del mercato potrà essere superata soltanto confrontandosi con questi titoli di quart'ordine, superpubblicizzati.
Se le cose continuano così, tutte le nostre speranze risiedono nelle software house europee visto che il mercato nostrano non sembra avere di questi problemi. Incrociamo le dita e speriamo che il motore di *Unreal* non venga presto utilizzato per un nuovo titolo su Barbie.

L'AMARA VERITÀ

Quando a dicembre venne redatta la top-ten dei giochi più venduti in USA il sangue dei giocatori più incalliti si è gelato nelle vene. Solo un titolo d'azione era entrato in classifica (*Frogger* non conta perché è un vero orrore). Considerando che il periodo natalizio è quello in cui si vendono più giochi... il risultato è davvero patetico.

1. *Barbie Riding Club*
2. *Deer Hunter II 3D*
3. *Microsoft Flight Simulator*
4. *Barbie Photo Designer con macchina fotografica digitale*
5. *Barbie Nail Designer*
6. *Half-Life*
7. *Lego Island*
8. *Wheel of Fortune*
9. *Microsoft Combat Flight Simulator*
10. *Frogger*


Deer Hunter – yuk!

CI PIACEREBBE ELIMINARE

ROBIN WILLIAMS

Perché non lo sopportiamo Abbiamo appena visto l'ottocentesimo film di Robin Williams... forse ve lo ricordate. Si tratta del film in cui lui interpreta un individuo poetico ed eccentrico che usa l'ironia per insegnarci preziose nozioni riguardanti la vita. Esatto: è proprio quel film in cui le persone ottuse che detengono il potere non si rendono conto delle qualità del suo metodo non-convenzionale di insegnarci a vivere e cercano di fermarlo. Essi però alla fine falliscono, poiché la forza dello spirito dell'individuo è tale da rivelarsi inarrestabile... credo... scusate, ma siamo usciti prima della fine.

COME LO SI DOVREBBE ELIMINARE Robin Williams dovrebbe essere legato a una sedia e costretto a guardare tutti i suoi film degli ultimi dieci anni (oppure lo stesso film, all'infinito; tanto è lo stesso).

IL POTENZIOMETRO

Eccovi la potenza degli sviluppatori aggiornata a questo mese... Il dio denaro impera!

QUESTO MESE	IL MESE SCORSO	
1	2	**SIERRA** *Tribes* è uscito e *Half-Life* va abbastanza bene. Inoltre: *King Quest: MOE, Quest for Glory V, Viper Racing.*
2	1	**MICROSOFT** Ha in uscita molti prodotti e l'acquisto della FASA Interactive. Le cose sembrano destinate a migliorare sempre di più.
3	-	**LOOKING GLASS STUDIOS** Complimenti a questo gruppo di sviluppatori tanto trascurato. Il loro *Thief* è un gioco divertente. Inoltre grazie a *Sistem Shock 2*, le cose miglioreranno ancora.
4	3	**VALVE** *Half Life* li ha resi il gruppo di sviluppo dell'anno. A giugno l'uscita di *Team Fortress 2*. Sempre più forti!
5	-	**DYNAMIX** *Tribes* è grandioso, *Starsiege* non è male... quindi ora li possiamo perdonare per *Red Baron 2.*
6	9	**MONOLITH** Niente di nuovo, ma all'orizzonte due validi progetti: *Septierra Core* e *Metropolitan Odium.*
7	4	**GT INTERACTIVE** *Unreal Tournament* e *Duke Nukem Forever* sono due veri assi nella manica, ma *Dark Vengeance* non gli permette di salire oltre il settimo posto.
8	8	**3DFX** Con la Voodoo 3 pronta a invadere i negozi e la notizia dell'acquisto della STB, questa compagnia è pronta a sbaragliare qualsiasi tipo di concorrenza.
9	-	**BLIZZARD** *Brood War* è al quarto posto nelle vendite di questo mese e *Diablo II* sta arrivando...
10	7	**HASBRO** Dopo l'insensato successo di *Frogger* questa compagnia sarà quella che amerete odiare.
ALTRI CONTENDENTI		**ATI** La nuova Rage Fury ha un grande potenziale. Grazie ai suoi colori a 32 bit e alle sue ottime prestazioni 3D, questa scheda acceleratrice può portare via acquirenti alla TNT. **EPIC** *Unreal Tournament* è stato annunciato... proprio come *Quake III Arena*... la lotta è appena iniziata.
NON ANCORA IN VISTA		**ACTIVISION** *Sin* è durato poco, *Heretic II* non salirà mai la classifica, *Interstate '82* è stato ritardato e difficilmente sarà un successone.

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE

SARAH KERRIGAN



Se avete giocato a *Starcraft* almeno una volta riconoscerete sicuramente la terribile regina degli Zerg. Questa sventolona dalla pelle verdastra una volta era la Sarah Kerrigan dell'esercito terrestre. Nel corso della storia, Sarah viene tradita dai suoi e infettata dagli Zerg.

Da quel momento la povera ragazza si trasforma nella regina aliena e viene costretta a indossare abiti succinti senza nessuna ragione apparente. Se amate questo personaggio e i suoi amici insettoni non perdetevi il modulo d'espansione *Brood War*.

Francamente, se le donne aliene sono così, un'invasione ogni tanto ci piacerebbe subirla. Diventare gli schiavi di questa regina, dopotutto, non dovrebbe essere una brutta esperienza.

ALTRE REGINE ALIENE CHE VORREMMO SERVIRE



JERI RYAN
NOME ALIENO → Seven of Nine
CARATTERISTICHE → Abiti aderenti, gambe interminabili e il gusto del rischio.



MILLA JOVOVICH
NOME ALIENO → Leeloo
CARATTERISTICHE → Abiti disegnati dalla Band-Aid, capigliatura color mandarino e l'abilità di combattere usando il kung fu alieno.



NATASHA HENSTRIDGE
NOME ALIENO → Sil
CARATTERISTICHE → Il bisogno sfrenato di correre nuda, di accoppiarsi selvaggiamente e assassinare il proprio partner.



BJORK
NOME ALIENO → Bjork
CARATTERISTICHE →: Aspetto elfico, un linguaggio gutturale indecifrabile e l'abilità di danzare saltellando come una bambina di sei anni.

GAMESCAN

EDIZIONE "CHE FINE HANNO FATTO?"



PREY

Sviluppo → 3D Realms
Editore → GT Interactive
Data Originale di Uscita → Autunno '98
Nuova Data di Uscita → Probabilmente il 2000
Il Gioco → Vestirete i panni di un Indiano d'America di nome Talon Brave, impegnato a combattere tre pericolose razze aliene. Una specie di Turok in trasferta! Questo gioco doveva avere il miglior motore grafico in fase di realizzazione, ma l'intero team di sviluppo ha abbandonato il progetto o ha deciso di dedicarsi a Duke Nukem. La 3D Realms ha posticipato la data d'uscita per evitare di distribuire un gioco incompleto o al di sotto del suo standard qualitativo.
Dov'è finito? → Gli sviluppatori si sono arenati, ma sono ancora in vita. Talon Brave è stato visto per l'ultima volta sulla Love Boat, dove ha trovato l'amore.



DAIKATANA

Sviluppo → Ion Storm
Editore → Eidos Interactive
Data Originale di Uscita → Natale '97
Nuova Data di Uscita → Chi lo sa?
Il Gioco → Questo titolo prodotto da quel pallone gonfiato di John Romero è ambientato in un mondo fantastico dove tre supereroi viaggiano nel tempo alla ricerca di un'antica spada giapponese. Per avere altre informazioni su questo attesissimo titolo andate subito a pag. 44. Dov'è finito? – Dopo il "tradimento" di moltissimi programmatori, questo titolo ha subito un improvviso rallentamento. Ormai nessun essere sensato si azzarda a fare previsioni sulla data di uscita. Nel frattempo Hiro Miyamoto e Mikoko Ebihara sono stati visti in una puntata di "Mai Dire Banzai".

I PIÙ GRAVI ALTI E BASSI DELL'ANNO

Il Termometrone

UN INVERNO BOLLENTE

COSE CALDE

RIVA TNT ➔ Questa nuova scheda acceleratrice è riuscita a competere alla pari con la Voodoo. Nessuno pensava che la 3Dfx potesse avere rivali in questo campo.

LE VENDITE DI TOMB RAIDER III ➔ Lo stesso identico gioco ha ottenuto gli stessi identici incassi! Sicuramente i giocatori non si sono ancora stancati delle... "avventure" di Lara.

GRANDI FUSIONI ➔ La EA ha comprato la Westwood. La Eidos si è beccata la Crystal Dynamics, la Havas ha assunto tre nuovi collaboratori e la Ion Storm afferma di stare benissimo.

IL MERCATO DI MASSA ➔ *Barbie: Crea la Moda* è un successo mondiale, ma anche altri titoli di bassa qualità stanno funzionando alla grande. Probabilmente la Id Soft smetterà di produrre *Quake* e si lancerà in una versione del Monopoli in soggettiva. Tutto questo è molto inquietante.

LA BLIZZARD ➔ C'è qualcuno tra voi ancora arrabbiato per i ritardi di *StarCraft*? Crediamo proprio di no...

GIOCO DI SQUADRA ➔ La nuova moda On-Line sono i multiplayer in cui si combatte cooperando con un gruppo di giocatori. Il deathmatch tradizionale è forse defunto?!? Sicuramente no, ma queste nuove modalità continuano a guadagnare popolarità.

COSE FREDDE

LA RIVOLUZIONE DI *UNREAL* ➔ Nonostante la grafica straordinaria, *l'Unreal* classico presentava troppi difetti per il gioco On-Line. Questa leggerezza di programmazione multiplayer gli ha impedito di surclassare *Quake II*. ION STORM – Pronto? Pronto? C'è qualcuno in casa? Romero? Pronto?

I GIOCHI PRODOTTI NEI TEMPI PREVISTI ➔ È diventato quasi impossibile vedere un gioco finito e distribuito nei tempi previsti. Ormai la frase "uscirà quando sarà pronto" è diventata la norma.

INTERPLAY ➔ Il 1998 e l'inverno appena passato sono stati un periodo da dimenticare per questi ragazzi. *Fallout 2*, *Descent 3* e l'annullamento di alcuni progetti fallimentari dovrebbero aiutarli a uscire dal tunnel!

INFANTILISMO CRONICO ➔ Chissà perché alcuni padri si sono messi in testa che il computer può servire anche a scopo educativo. Un boom di CD educativi nelle edicole sta intasando i PC d'Italia. Prima d'installare la vostra copia di *Half Life* dovrete cancellare quintali di schifezze installate da altri membri della famiglia.

GAMESCAN



STAR TREK: THE SECRET OF VULCAN FURY

Sviluppo ➔ Interplay
Editore ➔ Interplay
Data Originale di Uscita ➔ Autunno '97
Nuova Data di Uscita ➔ Da Definirsi (cioè mai)
Il Gioco ➔ Una nuova avventura classica ambientata nel mondo di *Star Trek*. Il gioco prevedeva addirittura le voci degli attori originali. In realtà il risultato finale sembrava decisamente noioso. Ora che la Activision si è accollata i diritti per le serie *Star Trek*, temiamo che l'Interplay avrà qualche problema a far uscire questo gioco. Tutti gli amanti dei Vulcaniani farebbero meglio a dimenticarsi questo titolo.
Dov'è finito? ➔ Una parte dei personaggi è stata impiegata di recente in una trasmissione di Piero Angela per pulire il set, dopo lo spettacolo.



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Sviluppo ➔ Blizzard
Editore ➔ Blizzard
Data Originale di Uscita ➔ Primavera '98
Nuova Data di Uscita ➔ Riposi in Pace
Il Gioco ➔ La saga di *Warcraft* doveva esplorare nuovi generi e trasformarsi in una classica avventura "punta e clicca". Molti fan attendevano impazientemente l'uscita di questo gioco, ma la Blizzard non riuscirà mai a produrre più di un titolo all'anno. Ora tocca a *Diablo 2* che sicuramente ha un potenziale maggiore di questo strano esperimento.
Dov'è finito? ➔ Gli orchi sono tutti stati ingaggiati per un nuovo film con Leonardo Pieraccioni e Harvey Kaitel, mentre gli umani si sono ritirati a San Pastrugno per una vacanza ristoratrice.

<<L'OROSCOPO DEL GIOCATORE>>

DI GIA DECARLO

/PESCI//

Ecco una nuova piccola rubrica che probabilmente continuerà nei prossimi numeri. Grazie a un'astrologa di fama condominiale siamo in grado di sapere cosa riservano le stelle al mondo dei videogiochi. Siamo meglio di Branco!

Marte entrerà nel segno di *Daikatana*, causando altre liti selvagge all'interno della Ion Storm. *Tiberian Sun* sorgerà nel segno degli Strategici in Tempo Reale, lasciando tutti a bocca aperta. *Team Fortress 2* non sarà di certo in anticipo, ma quando lo vedrete potrete respirare una vera ventata di novità. *Tribes* sarà un grande prodotto, ma il suo stile di gioco a squadre arriverà troppo in anticipo e non verrà apprezzato in pieno. Quando le vacanze cominceranno ad avvicinarsi, un potente triumvirato si farà strada nella vostra vita (*Quake III*, il chip Voodoo 3 e la fiera E3).



Che idea grandiosa: *Tiberian Sun* in ogni casa!

CONSIGLIAMO ➔ Con tutte queste novità, molti classici del passato verranno eclissati. Per il periodo di Pasqua sarà possibile trovare molti titoli di valore a un prezzo speciale. Evitate giochi con copertine troppo appariscenti raffiguranti bamboline, cervi, soldati in uniforme storica e donne tratte da cartoni animati giapponesi.

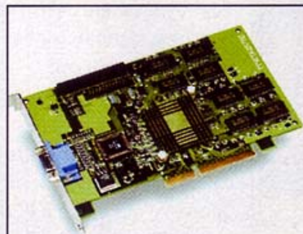
GIOCHI CHE ENTRERANNO SICURAMENTE NELLA VOSTRA CASA ➔ *C&C Tiberian Sun, Alien Vs. Predator, Tribes, Team Fortress, Lula Virtual Babes.*

NEL CERVELLO DEL GIOCATORE

Gli scienziati di PCUltra hanno scoperto quello che realmente pensa un vero videogiocatore!



- 114 pensieri su come si installa una scheda 3D
- 114 pensieri su come si installa una scheda sonora
- 114 pensieri per capire come mai la scheda sonora va in conflitto con la scheda 3D.
- 232 pensieri per trovare il modo di fare secco quel bastardo in cima alla classifica del vostro server di *Quake*.
- 176 pensieri riguardanti la possibilità che il gioco della Ion Storm venga mai distribuito.
- 325 pensieri per capire quale gioco occorra cancellare per fare spazio al nuovo appena comprato.
- 687 pensieri riguardanti Meg Ryan in varie pose sexy.
- 784 pensieri riguardanti Denise Richards in varie pose ancora più sexy.
- 1 inquietante pensiero riguardante Irene Pivetti e il Brambillino.
- 2.323 pensieri riguardanti il modo migliore per rimorchiare la procace vicina di casa.
- 0 pensieri riguardanti la possibilità di rimorchiare Irene Pivetti.
- 1.967 pensieri per riuscire a immaginare come sarà *Quake III: Arena*.
- 1.833 pensieri per riuscire a immaginare come sarà *C&C Tiberian Sun*.
- 11 pensieri che cercano di immaginare *Lego Racer*.
- 23 pensieri per preparare un assalto di carri armati a *C&C*.
- 46 pensieri per riuscire a proteggersi da un assalto di carri armati di *C&C*.



Perché 'sta roba non funziona?



In che posa la immagino oggi?



Dove ho già visto questo mostro?

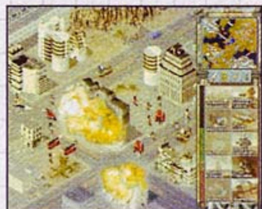
- 1.422 pensieri per trovare nuove imprecazioni da lanciare contro il computer quando si blocca durante una partita a *StarCraft*.
- 1.422 pensieri su quello che si può fare mentre si scarica da Internet una demo di 24MB.
- 4 pensieri riguardanti chi cavolo è questa ragazza nella foto qui sopra.
- 229 pensieri per decidere se fa meno male il salame o la cioccolata.
- 2.224 maledizioni dedicate a Bill Gates.
- 2.224 cose da dire riguardo alla madre di Bill Gates.
- 644 pensieri che assicurano che questa è l'ultima partita prima di andare a letto.
- 622 scuse per giustificare un'altra partita soltanto.

GAMESCAN



REDLINE

Sviluppo → Beyond Games
Editore → Accolade
Data Originale di Uscita → Natale '97
Nuova Data di Uscita → Primavera '99
Il Gioco → *Redline* è una simulazione futuristica di bande rivali. Si possono rubare automobili e commettere vari atti di teppismo. Se fosse uscito quando doveva, questo gioco avrebbe fatto più scalpore di *Unreal*. Attualmente siamo molto scettici sulla possibilità che un motore grafico ormai vecchio possa veramente stupirci! Siamo comunque fiduciosi in un miracolo.
Dov'è finito? → Al momento, i teppisti protagonisti del gioco si tengono allenati nei vari stadi d'Italia. Un paio sono anche ospiti della nostra redazione.

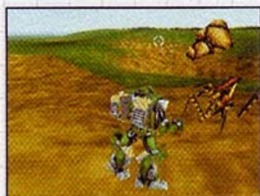


C&C 2: TIBERIAN SUN

Sviluppo → Westwood Studios
Editore → Westwood Studios
Data Originale di Uscita → Autunno '98
Nuova Data di Uscita → Marzo '99
Il Gioco → Il ritorno di un grande classico con notevoli miglioramenti grafici (fondali interattivi e tridimensionali). Questo gioco promette di essere uno dei titoli più venduti di tutti i tempi. La Westwood ha confermato che uscirà nei negozi a primavera. Logicamente noi non ci crediamo.
Dov'è finito? → Ormai la guerra sembra pronta a cominciare. Le unità stanno già scaldando i motori e noi passiamo intere giornate ad allenarci con *Red Alert*. Nei prossimi mesi tutti i giocatori del mondo impazziranno per questo gioco e su Internet non si parlerà d'altro.

Per chi non lo sapesse, la ragazza nella foto è Blossom, la protagonista di uno squallido telefilm

GAMESCAN



STARSHIP TROOPERS

Sviluppo → Microprose
Editore → Microprose
Data Originale di Uscita → Primavera '98
Nuova Data di Uscita → Buona domanda
Il Gioco → Chi ha letto il libro da cui è tratto questo videogioco, ritroverà con piacere le armature potenziate della fanteria meccanizzata. Chi invece ha visto il film, sarà depresso per la mancanza di Denise Richards. Lo scopo è sempre quello di sterminare grandi insettoni schifosi determinati a invadere il nostro pianeta. Il motore di gioco sembrava molto promettente; comunque da quando la Hasbro ha comprato la Microprose, ci sono voci poco rassicuranti riguardo a questo gioco. Nessun annuncio ufficiale è stato ancora fatto.
Dov'è finito? → Sinceramente non ce ne importa molto di questo gioco, ma approfittiamo della situazione per parlare di Denise Richards, la nostra beniamina. Ogni occasione è buona per mostrarvi una sua foto. Ciao Denise, ti amiamo.

MESSIAH

Sviluppo → Shiny
Editore → Interplay
Data Originale di Uscita → Natale '97 (ah,ah!)
Nuova Data di Uscita → A metà del 1999
Il Gioco → Preparatevi a interpretare un cherubino grassottello deciso a fare piazza pulita di tutti i peccatori. Svolazzerete per mondi 3D prendendo possesso dei nemici e potendoli così punire nei modi più strani. Dave Perry (il produttore del gioco) ci assicura che tutto va bene e che il gioco uscirà entro breve. A giudicare dai precedenti prodotti della Shiny (*MDK* e *Earthworm Jim*), la qualità del gioco dovrebbe essere dignitosa. Comunque si basa su un motore, il RT-DAT, che ormai è un po' datato.
Dov'è finito? → Il cherubino Bob è sparito, comunque se volete averne qualche notizia vi consigliamo di visitare il sito http://members.aol.com/jesus316. Tutti i peccatori del gioco sono attualmente impegnati a presentare programmi televisivi.

PCULTRA HARD DRIVE

Indietro | Avanti | Livello superiore | Taglia | Copia | Incolla | Annulla | Elimina | Proprietà | Visualizza

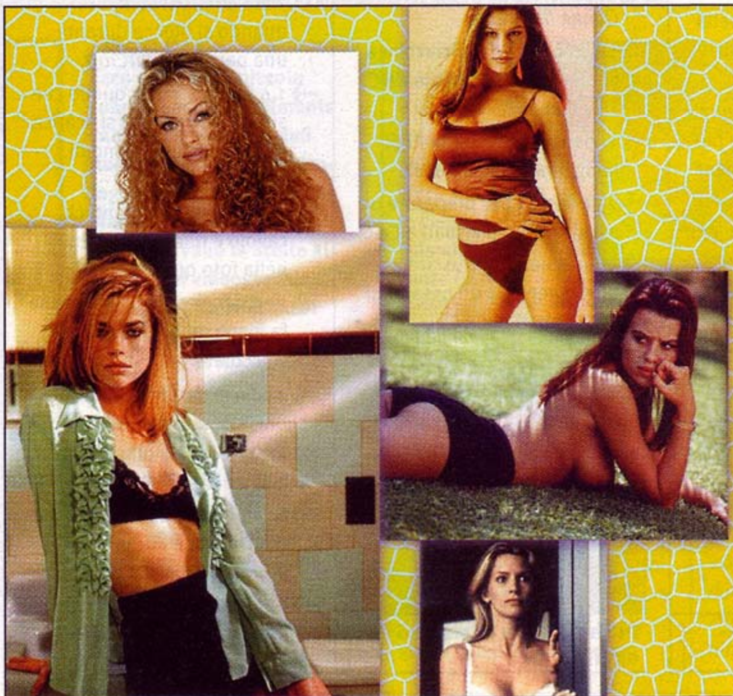
Indirizzo C:\PCUltra\Giochi

Tutte le cartelle
- PCUltra
  - Articoli Notturni
  - Complotti
    - Chi ha ucciso J.F.Kennedy
    - Roma 1- Lazio 4
    - Ustica
    - X-Files (quelli veri)
  - Foto artistiche
    - Anna Fachi
    - Collezione personale
    - Festa delle donne
    - Maria Grazia Cucinotta
    - Monica Bellucci
  - Foto di Birre
    - Budweiser
    - Du Demon
    - Peroni
  - Foto Giochi
    - 4 billioni di foto di Half Life
    - Il mio cane Gino
    - Lara Croft coma mamma l'ha fatta
    - Le foto false di Quake III
    - Rubate da PCGamer
    - Wow, queste sono davvero vecchie
  - Foto MOLTO Artistiche
    - Oh Oh Oh!!
    - Siiiiiiiiiiiii!!
    - Wow!
  - Frasi dei Simpson
  - Giochi
  - Skin
    - Luca Carta
    - Marisa Laurito
    - Monica Lewinsky

Nome
- 800 MB di spazio (un tempo si chiamava Sin)
- Brood War
- Buggy (versione alpha)
- Buggy (versione beta)
- Buggy (versione finale)
- Carmageddon 2
- Ci ho giocato solo una volta
- Ciao sono una cartella vuota
- Freecell
- Freecell 2000
- Freecell 2000 Extreme
- Gioco obsoleto
- Half Life
- I massacratori di scolaresche
- Ma che cavolo è sta schifezz
- Myth II
- Need For Speed 3
- Perchè questo gioco esiste a
- Quake II
- Quando diavolo ho installato
- Questa tra poco la cancello
- Rainbow Seven (versione alp
- Rainbow Six
- Rocco Siffredi e le sue manie
- Shogo
- Tribes
- Wolfenstein 3D

SCELTA DIFFICILE

In molti ci hanno chiesto come si riconosce un vero giocatore da un farlocco. Per rispondere a questa domanda potevamo scrivere un articolo di dodici pagine, ma ci costava troppa fatica. Per schiarirvi le idee abbiamo deciso di mostrarvi l'Hard Disk del nostro computer principale così vi potete rendere conto di come deve essere il PC di un vero fanatico. Purtroppo con solo 4 giga di memoria, si deve fare economia. Pertanto abbiamo dovuto sacrificare qualcosa; abbiamo optato per far fuori *Unreal* e *Sin*.



Ecco una piccola selezione delle immagini sexy contenute nella directory "WOW". Per ragioni legali possiamo mostrarvi solo queste, ma sappiamo che molti di voi si sapranno accontentare.
Ora però è il momento della sfida!
Vogliamo vedere chi tra voi riuscirà a mandarci delle foto pubblicabili con ragazze più carine di queste. Il vincitore sarà premiato con un gioco scelto da noi.
Spedite il materiale a PCUltra c/o Play Press Publishing – Viale Delle Milizie, 34 – 00192 – Roma.

QUANDO È TROPPO TARDI?

Critichiamo spesso giochi come *Daikatana*, per il loro ritardo. Per una volta vogliamo spezzare una lancia in favore degli artisti e di tutte quelle persone che preferiscono fare le cose con calma. Eccovi dei giochi che dopo essere stati posticipati a lungo ci hanno comunque regalato ore di grande divertimento.

HALF-LIFE
RITARDO ···> Un anno.
VERDETTO ···> Miglior gioco disponibile al momento.

APPUNTAMENTO CON UNA RAGAZZA
RITARDO ···> Tre settimane.
VERDETTO ···> Forse non viene più.

IL FALEGNAME
RITARDO ···> Una settimana.
VERDETTO ···> Tanto è l'unico della zona.

IL TRENO
RITARDO ···> Un'ora.
VERDETTO ···> Le F.S. sono sempre una garanzia per arrivare tardi al lavoro.

STARCRAFT
RITARDO ···> 6 mesi.
VERDETTO ···> Un milione e mezzo di persone non si sono offese.

CAPPELLA SISTINA
RITARDO ···> Originariamente ideata per essere completata avanti Cristo.
VERDETTO ···> Lavoro decente, ma si vede che l'hanno fatto in fretta.

WATERWORLD
RITARDO ···> Abbastanza da andare fuori budget di qualche miliardo.
VERDETTO ···> Si è più visto Kevin Costner?



***StarCraft* è una delle piacevoli sorprese di quest'anno. Sicuramente avreste gradito di più un appuntamento con Letitia Casta.**

TRESPASSER
RITARDO ···> 6 Mesi.
VERDETTO ···> Se usciva con un ritardo di dieci anni forse trovava dei computer abbastanza potenti per farlo funzionare.

TITANIC
RITARDO ···> 6 mesi.
VERDETTO ···> È andato bene per essere un filmino da ragazzine!

NINTENDO 64
RITARDO ···> Un anno.
VERDETTO ···> Fa comunque schifo.

L'AMMISSIONE DI COLPA DI CLINTON
RITARDO ···> Qualche decade a quanto pare.
VERDETTO ···> Repubblicani: Colpevole
Democratici: Innocente

DAIKATANA
RITARDO ···> Almeno un anno.
VERDETTO ···> Se non sarà bello, Romero verrà decapitato.

ALIEN VS PREDATOR
RITARDO ···> Un anno.
VERDETTO ···> Sembra valga la pena attendere.

GLI AMERICANI CHE IMPARANO A GIOCARE A CALCIO
RITARDO ···> Decadi.
VERDETTO ···> Non accadrà e basta.

DUKE NUKEM FOREVER
RITARDO ···> Tecnicamente non è in ritardo perché non hanno mai dato una data di uscita.
VERDETTO ···> Sarà grandioso e, come sempre, noi saremo i primi a parlarne.

LA RECENSIONE DI DUKE NUKEM FOREVER SU PCULTRA
RITARDO ···> Doveva uscire sul primo numero...
VERDETTO ···> "Quando sarà pronto" sarà un successo... magari saremo vecchi, ma lo compreremo.



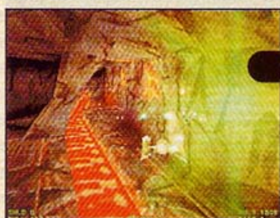
***Trespasser* il gioco dell'anno... sì, se fossimo nel 2015.**

The Full Monty

PCULTRA vi offre il "trattamento completo!"

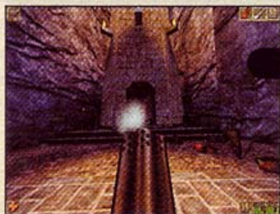
Era destino! Il pagellone doveva subire un mutamento per rimanere in stile PCUltra. Per questa ragione abbiamo pensato di realizzare questa super lista che raccoglie voti e commenti di alcuni degli ultimi titoli usciti. Fatene buon uso e consultatela prima di ogni acquisto.

TOP MODEL



Forsaken
VOTO 8

SVILUPPO → Probe
EDITORE → Acclaim
IN BREVE → Questo gioco è un po' come Pamela Prati... molto bella fino al collo! Infatti anche a *Forsaken* manca quel qualcosa in più per renderlo davvero il massimo.



Unreal
VOTO 9

SVILUPPO → Epic Megagames
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Possedere *Unreal* è l'equivalente di avere una top model come fidanzata. Procuratevi comunque le ultime "patches", perché il multiplayer è difettoso.



Descent Freespace: The Great War
VOTO 8

SVILUPPO → Volition
EDITORE → Interplay
IN BREVE → Belle forme, ma un po' troppo simile a *Wing Commander*. Rimane comunque un buon modo per andare in orbita.



Need for Speed III: Hot Pursuit
VOTO 9

SVILUPPO → Electronic Arts
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → Donne e motori. Purtroppo di femmine non se ne vede una, ma i motori sono veramente al massimo in questo gioco.



Commandos: Behind Enemy Lines
VOTO 8

SVILUPPO → Pyro Studios
EDITORE → Eidos Interactive
IN BREVE → Strategia in tempo reale, con qualche elemento innovativo. Vi piacerà moltissimo.



Delta Force
VOTO 8

SVILUPPO → NovaLogic
EDITORE → NovaLogic
IN BREVE → *Goldeneye* e *Rainbow Six* hanno fatto "zin zin" ed è nato questo bambinello.



Shogo: Mobile Armor Division
VOTO 8

SVILUPPO → Monolith
EDITORE → Monolith
IN BREVE → Ottimo motore e splendide armi. Un gioco che farà la felicità di tutti gli appassionati di Anime.



Dethkarz
VOTO 8

SVILUPPO → Beam Software
EDITORE → GT Affiliates
IN BREVE → *Wipeout... err... Deathkarz* non è molto originale, ma è comunque coinvolgente.



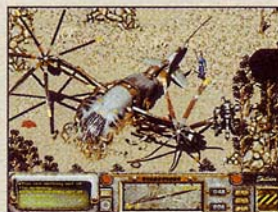
NHL '99
VOTO 9

SVILUPPO → EA Sports
EDITORE → EA Sports
IN BREVE → Non troverete un altro gioco di Hockey a questo livello fino all'uscita di *NHL 2000*.



Sin
VOTO 8

SVILUPPO → Ritual Entertainment
EDITORE → Activision
IN BREVE → Un ottimo sparatutto in soggettiva, con una gnoccolona come nemica finale.



Fallout 2
VOTO 9

SVILUPPO → Black Isle Studios
EDITORE → Interplay
IN BREVE → Un buon gioco di ruolo, se vi piace quel genere. Alla Interplay sembrano essere molto soddisfatti.



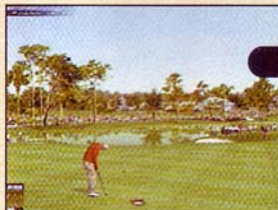
Grim Fandango
VOTO 9

SVILUPPO → LucasArts
EDITORE → LucasArts
IN BREVE → Avventura grafica dove i morti fanno divertire, anche senza essere stati uccisi da noi.



Blood II: The Chosen
VOTO 8

SVILUPPO → Monolith
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Caleb ritorna, per prendervi a calci nel culo ora e sempre! Difficile, ma vale la pena di accettare la sfida.



Links LS '99

VOTO 9

SVILUPPO → Access Software
EDITORE → Access Software
IN BREVE → Approccio realistico al gioco del golf, molto bello se vi piace questa roba pallosa.



NFL Blitz

VOTO 8

SVILUPPO → Point of View
EDITORE → Midway Entertainment
IN BREVE → Assolutamente irrealistico, ma estremamente divertente.



Heretic II

VOTO 8

SVILUPPO → Raven Software
EDITORE → Activision
IN BREVE → La risposta alla domanda: "Che succede quando un elfo si incazza davvero?" è tutta in questo gioco.



Thief: The Dark Project

VOTO 9

SVILUPPO → Looking Glass
EDITORE → Eidos Interactive
IN BREVE → Un gioco di azione e avventura dove lo scopo è quello di non farvi vedere e agire furtivamente piuttosto che massacrare chiunque si muova.



King's Quest: Mask of Eternity

VOTO 8

SVILUPPO → Sierra Studios
EDITORE → Sierra Studios
IN BREVE → Non è più il gioco della sorellina scema. La serie *King Quest* ha dimostrato di essersi ben evoluta nel genere 3D, pur mantenendo intatto il proprio stile.



Half-Life

VOTO 11

SVILUPPO → Valve
EDITORE → Sierra
IN BREVE → Un voto di 11 su una scala di dieci non vi basta a impressionarvi? Allora continuate pure a giocare a *Sim Life*.

ESPANSIONI E TRAPIANTI



Quake II: The Reckoning

VOTO 7

SVILUPPO → Xatrix
EDITORE → Id/Activision
IN BREVE → Molto più difficile dell'originale e pieno di delizie alla *Quake*.



Age of Empires: The Rise of Rome

VOTO 8

SVILUPPO → Ensemble Studios
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → A parte alcuni prodotti da Sexy Shop, questa è la migliore espansione uscita nel 1998.



Quake II: Ground Zero

VOTO 7

SVILUPPO → Rogue Entertainment
EDITORE → Activision
IN BREVE → Che si può dire? Altra robina per il mitico *Quake*. Fa sempre piacere!



Wing Commander Prophecy: Secret Ops

VOTO 7

SVILUPPO → Origin
EDITORE → Origin
IN BREVE → Può essere scaricato gratuitamente da Internet. Probabilmente in questo modo la Origin spera di farsi perdonare per *Ultima Online*.



Spec Ops: Ranger Team Bravo

VOTO 5

SVILUPPO → Zombie
EDITORE → Ripcord Games
IN BREVE → Aggiunge il supporto multiplayer, ma la sostanza non cambia... questo gioco fa schifo.

GIOCHI DI SPORT, PERÒ BELLI



Triple Play '99

VOTO 7

SVILUPPO → EA Sports
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → Se vi piace il Baseball fareste meglio a praticarlo nella realtà piuttosto che simularlo su PC.



FIFA '99

VOTO 9

SVILUPPO → EA Sports
EDITORE → EA Sports
IN BREVE → Il migliore gioco di calcio visto quest'anno... Mancano solo i tifosi che si ammazzano di botte.



Fox Sports Soccer '99

VOTO 5

SVILUPPO → Gremlin Interactive
EDITORE → Fox Sports
IN BREVE → Poco realismo, ma se vi piacciono gli Arcade potrebbe non farvi schifo... comunque anche in questo caso non ci sono le risse tra tifosi.



GameDay '99

VOTO 8

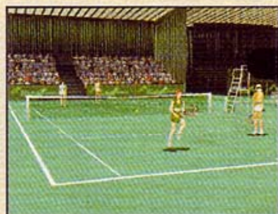
SVILUPPO → 989 Studios
EDITORE → 989 Studios
IN BREVE → Dimostra che non solo la PlayStation ha buoni titoli dedicati al football americano.



Fox Sports Golf '99

VOTO 4

SVILUPPO → Gremlin
EDITORE → Fox Interactive
IN BREVE → Fox ha creato l'impossibile: un gioco di golf più noioso perfino del golf vero!



Game, Net & Match

VOTO 6

SVILUPPO → MediaGAMES
EDITORE → Blue Byte
IN BREVE → Noioso, creato da programmatori svogliati e ripetitivo all'infinito... non che il tennis vero sia molto meglio.



Tiger Woods Golf '99

VOTO 7

SVILUPPO → EA Sports
EDITORE → EA Sports
IN BREVE → Ci sentiamo appena di citare alcuni strani colpi come il Tiger Shot e il Tiger Charge.



NCAA Football '99

VOTO 8

SVILUPPO → Tiberon
EDITORE → EA Sports
IN BREVE → La EA con questo titolo ha fatto centro. Logicamente vi deve piacere il football americano di college.



Peter Jacobsen Golden Tee Golf

VOTO 7

SVILUPPO → Incredible Technologies
EDITORE → Incredible Technologies
IN BREVE → Un gioco Arcade di golf, perfetto se desiderate mettere il cervello in uno stato di sospensione totale.



Madden '99

VOTO 7

SVILUPPO → Tiberon
EDITORE → EA Sports
IN BREVE → Molto meglio della versione '98; comunque non ancora ai livelli di GameDay '99.



VR Baseball 2000

VOTO 6

SVILUPPO → VR Sports
EDITORE → Interplay
IN BREVE → La dimostrazione esemplare che la Interplay quest'anno non ne ha imbroccata una.



NBA '99

VOTO 8

SVILUPPO → EA Sports
EDITORE → EA Sports
IN BREVE → Così realistico che vi aspetterete di poter approfittare delle fan dopo che la partita è finita.

GIOCHI INTELLIGENTINI



Incoming

VOTO 7

SVILUPPO → Rage
EDITORE → Rage
IN BREVE → Spara a tutto, spacca tutto, ammazza tutti, che soddisfazione!



MechCommander

VOTO 8

SVILUPPO → FASA Interactive
EDITORE → Microprose
IN BREVE → A questi è caduto un gioco di ruolo dentro una confezione di un gioco strategico in tempo reale.



X-COM: Interceptor

VOTO 6

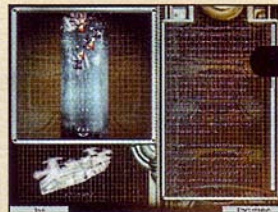
SVILUPPO → Microprose
EDITORE → Microprose
IN BREVE → La mostruosa gestione di risorse trascina nella noia ciò che sarebbe potuto essere un buon gioco di combattimento spaziale.



Dominion: Storm Over Gift 3

VOTO 6

SVILUPPO → Ion Storm
EDITORE → Eidos Interactive
IN BREVE → Troppo piccolo e troppo tardi... Lasciate stare e giocate a *StarCraft* o a *TA*.



Urban Assault

VOTO 7

SVILUPPO → Terratools
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → Ooh! Un gran miscuglio, un po' troppo confuso e poco fantasioso!



Wargames

VOTO 7

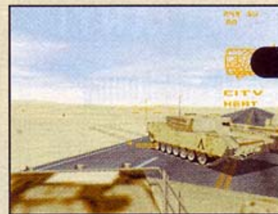
SVILUPPO → Interactive Studios
EDITORE → MGM Interactive
IN BREVE → Un tipico gioco di strategia in tempo reale, che si ispira alla trama di un film del 1900... Ma Matthew Broderick dov'è?



Dune 2000

VOTO 6

SVILUPPO → Westwood Studios
EDITORE → Westwood Studios
IN BREVE → Una semplice versione un po' migliorata dell'originale *Dune*. Non vale la pena di preoccuparsene, dopo tutto.



Spearhead

VOTO 7

SVILUPPO → MAK Technologies
EDITORE → Interactive Magic
IN BREVE → Più adatto ai fanatici dell'azione che a quelli delle simulazioni... A noi è piaciuto.



KKND 2: Krossfire

VOTO 7

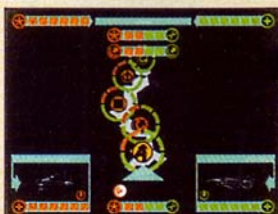
SVILUPPO → Beam Software
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Non male, ma quanti strategici in tempo reale dobbiamo ancora subire?

Punteggio medio dei giochi contenenti la parola "Redneck": 1.5



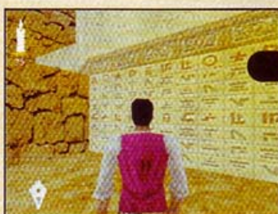
Rage of Mages
VOTO 7

SVILUPPO → Buca Entertainment
EDITORE → Monolith
IN BREVE → Se cercate *D&D* invece che *T&A*, questo gioco di ruolo e d'azione, fa al caso vostro.



Global Domination
VOTO 8

SVILUPPO → Psygnosis
EDITORE → Psygnosis
IN BREVE → Un gioco di strategia in tempo reale che vi farà conquistare il mondo.



Redguard
VOTO 7

SVILUPPO → Bethesda Softworks
EDITORE → Bethesda Softworks
IN BREVE → L'ultimo gioco della serie Elder Scrolls ricorda vagamente una certa signora che fa la Tomb Raider di mestiere.



Cyberstrike 2
VOTO 6

SVILUPPO → Simutronics Corp.
EDITORE → 989 Studios
IN BREVE → Simulazione di robot giganteschi che non riesce di certo a competere con l'epopea di *Mechwarrior*.



Future Cop
VOTO 7

SVILUPPO → Electronic Arts
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → La trama è banale, ma il massacro di criminali dà un certo piacere. Inoltre non male l'opzione strategica che aggiunge un po' di pepe al gioco.

CORSE E CORSETTI



Monster Truck Madness 2
VOTO 6

SVILUPPO → Terminal Reality
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → La Microsoft dovrebbe essere una vera esperta di "Incidenti", ma non è proprio capace di realizzare una corsa di Camion divertente.



Redline Racer
VOTO 7

SVILUPPO → Criterion Studios
EDITORE → Ubi Soft
IN BREVE → Splendido, se vi piace il genere Arcade. Oltre alla grafica brillante, non ha comunque moltissime qualità.



Motocross Madness
VOTO 7

SVILUPPO → Rainbow Studios
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → Un altro titolo mediocre che si aggiunge alla serie "Madness" della Microsoft. Carine alcune evoluzioni, ma nient'altro di speciale.



TOCA: Championship Racing
VOTO 7

SVILUPPO → Codemasters
EDITORE → 3DO
IN BREVE → Non è il più bello nel suo genere, ma dispone di una notevole intelligenza artificiale.



Motorhead
VOTO 6

SVILUPPO → Gremlin Interactive
EDITORE → Fox Interactive
IN BREVE → Come un sito porno: per un po' è divertente, ma non c'è molto con cui interagire.



Grand Prix Legends
VOTO 7

SVILUPPO → Papyrus
EDITORE → Sierra Sports
IN BREVE → Se vi piacciono le simulazioni di corsa impossibili da gestire, questo gioco fa al caso vostro.



Monaco Grand Prix
VOTO 8

SVILUPPO → Ubi Soft
EDITORE → Ubi Soft
IN BREVE → Veramente bello, peccato che non ci sono i nomi dei piloti e delle scuderie reali.



Test Drive Off-Road 2
VOTO 4

SVILUPPO → Accolade
EDITORE → Accolade
IN BREVE → Tante innovazioni rispetto al primo titolo, ma rimane comunque una noia mortale.



Moto Racer 2
VOTO 8

SVILUPPO → Delphine Software
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → Il rombo delle moto e l'eccitazione della corsa rendono al massimo in questa simulazione.



Speed Busters: American Highways
VOTO 7

SVILUPPO → Ubi Soft
EDITORE → Ubi Soft
IN BREVE → Dinosauri e meteoriti in un gioco di corse? Bene, ogni tanto è bello divertirsi senza troppi problemi.



Powerslide
VOTO 7

SVILUPPO → Ratbag Games
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Sgommate a non finire e stile di guida irrealistico; comunque è un gioco che fa passare piacevolmente un po' di tempo.



Test Drive 5

VOTO 4

SVILUPPO → Accolade
EDITORE → Accolade
IN BREVE → Una conversione da PlayStation che non sfrutta nessuna delle caratteristiche dei PC.



Viper Racing

VOTO 8

SVILUPPO → MGI
EDITORE → Sierra Sports
IN BREVE → Un altro gioco di corse che riesce a farci divertire senza rompere troppo con realismo e settaggi vari.

LE MACCHINE VOLANTI



Jane's WWII Fighters

VOTO 9

SVILUPPO → Jane's
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → La grande esperienza della Jane's ci regala il miglior simulatore di volo ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale!



European Air War

VOTO 8

SVILUPPO → Microprose
EDITORE → Microprose
IN BREVE → Meno realismo, ma tantissimo divertimento. Questo è il tipo d'impostazione che ci piace!



Microsoft Combat Flight Simulator

VOTO 6

SVILUPPO → Microsoft
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → La sua compatibilità con *Flight Simulator* sembra essere l'unico pregio evidente.



Red Baron 3-D

VOTO 6

SVILUPPO → Dynamix
EDITORE → Sierra
IN BREVE → Sicuramente migliore di *RB2*, ma come simulatore di volo della Prima Guerra Mondiale *Flying Corp Gold* è sempre il top.



Warbirds

VOTO 7

SVILUPPO → I-Magic Online
EDITORE → I-Magic Online
IN BREVE → Il software è gratuito, ma si paga per giocare On-Line. Per motivi economici, non vi consigliamo di farvelo piacere troppo.



Fighter Pilot: Ready, Aim, Fire

VOTO 3

SVILUPPO → Electronic Arts
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → Costa molto poco e quindi non aspettatevi un capolavoro. Adatto a chi vuole solo sparare missili.

CHE PAURA!



Flesh Feast

VOTO 6

SVILUPPO → Ingames Interactive
EDITORE → Segasoft
IN BREVE → Gli zombi sono brutti ma d'effetto. Questo gioco è brutto ma di effetto ne fa poco.



Vangers

VOTO 5

SVILUPPO → K-D Lab
EDITORE → Interactive Magic
IN BREVE → Ci abbiamo giocato e siamo ancora confusi. Sembra *Starship Troopers* senza quella gnocca di Denise Richards.



Return Fire 2

VOTO 5

SVILUPPO → Silent Software
EDITORE → Ripcord
IN BREVE → La guerra è una brutta cosa e questo gioco non è da meno!



Deathtrap Dungeon

VOTO 5

SVILUPPO → Eidos
EDITORE → Eidos
IN BREVE → Pupe seminude e tanto sangue non salvano questo gioco squallido e poco ispirato.



Enemy Infestation

VOTO 7

SVILUPPO → Micro Forte
EDITORE → Ripcord
IN BREVE → Un attacco di scarafaggi da uccidere in visione isometrica... vi ricorda qualcosa?



Klingon Honor Guard

VOTO 5

SVILUPPO → Microprose
EDITORE → Microprose
IN BREVE → Ecco come non si deve usare il motore di *Unreal*. Se amate Star Trek non fatevi del male acquistando questo gioco.



Barrage

VOTO 6

SVILUPPO → Mango Grits
EDITORE → Activision
IN BREVE → Se avete subito di recente interventi al cervello potrebbe piacervi. Sparate a tutto quello che si muove.



Trespasser

VOTO 5

SVILUPPO → Dreamworks
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → A parte le tette della protagonista, questo gioco è una vera delusione. E pensare che noi lo stavamo aspettando tanto!



Fatal Abyss

VOTO 6

SVILUPPO → Human Soft
EDITORE → SegaSoft
IN BREVE → Sembra uno di quei film che vengono trasmessi di notte sulle televisioni private, ma in realtà è solo un mediocre gioco di simulazione.



Space Bunnies Must Die

VOTO 4

SVILUPPO → Jinx
EDITORE → Ripcord Games
IN BREVE → Un orrido clone di *Tomb Raider*. Ci sono anche delle idee carine, ma la realizzazione finale è terribile.



Carmageddon 2

VOTO 7

SVILUPPO → Stainless Software
EDITORE → Interplay
IN BREVE → Nonostante qualche problema nei controlli è sempre il metodo migliore per scaricare un po' i nervi dopo essere rimasti bloccati nel traffico.



Tomb Raider III

VOTO 5

SVILUPPO → Core Design
EDITORE → Eidos
IN BREVE → Lara avrà sempre un posto sui nostri c... Ehm... nei nostri cuori, ma questo gioco ha tanto bisogno di un motore nuovo.

GLI SGANGHERATI



Redneck Rampage Rides Again

VOTO 2

SVILUPPO → Xatrix
EDITORE → Interplay
IN BREVE → Abbiamo anche provato a ubriacarci prima di giocare... niente da fare, fa sempre schifo.



Microsoft Baseball 3D

VOTO 3

SVILUPPO → Wizbang!
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → Fa così schifo che viene da chiedersi... ma la Wizbang! ha sviluppato anche Windows 98?



Get Medieval

VOTO 3

SVILUPPO → Monolith
EDITORE → Monolith
IN BREVE → Sembra il fratello scemo di *Gauntlet*. Decisamente fuori luogo su un PC.



Nam

VOTO 2

SVILUPPO → Two Finnish Guys
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Buona idea! Prendiamo un motore vecchio di cinque anni e usiamolo per farne un gioco nuovo!



Redneck Deer Huntin'

VOTO 1

SVILUPPO → Xatrix
EDITORER → Interplay
IN BREVE → Finalmente è ufficiale: mai comprare alcun gioco che contenga le parole "redneck", "deer" e "hunting" nel titolo.



Sensible Soccer 98

VOTO 3

SVILUPPO → Sensible Software
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Nessun amante del calcio toccherebbe mai questo coso brutto e deforme.



Dominant Species

VOTO 2

SVILUPPO → Red Storm
EDITORE → Red Storm
IN BREVE → La parola "vomito" non basta a descriverlo, nemmeno ripetuta per ore.



Gunmetal

VOTO 4

SVILUPPO → Mad Genius Software
EDITORE → Mad Genius Software
IN BREVE → In questo gioco c'è davvero tutto: interfaccia DOS, miriadi di bugs, una grafica preistorica e chi più ne ha più ne metta.



Skiing '99

VOTO 3

SVILUPPO → Dynamix
EDITORE → Sierra
IN BREVE → Dovrebbe chiamarsi *Skiing '98* come il suo predecessore... È cambiato qualcosa?

FUTURAMA

Le nostre predizioni per i giochi del futuro, basandoci sulle mode attuali.

Deer Fighter 3D
PUNTEGGIO → 8
SVILUPPO → Capcom
EDITORE → Capcom
IN BREVE → Bambi compie un massacro per raggiungere e scannare il bastardo che gli ha ammazzato la mammina.

Barbie Fashion Safari
PUNTEGGIO → 3
SVILUPPO → Mattel
EDITORE → The Learnin' Company
IN BREVE → Barbie alla caccia di nuovi completini. La sanguinaria bambolina non esita a compiere ogni tipo di delitto per procurarseli.

'Nada
PUNTEGGIO → 2
SVILUPPO → Two High Guys
EDITORE → GT Interactive
IN BREVE → Rivivete gli orrori della guerra in questa grande simulazione 3D del conflitto degli Anni '80, per la conquista di Grenada.

Microsoft Flight Attendant Simulator
PUNTEGGIO → 11
SVILUPPO → Dreamworks
EDITORE → Microsoft
IN BREVE → Un simulatore di hostess: servite i drink, fate l'occhiolino al comandante, e salutate 200 passeggeri con la manina mentre scendono.

Redneck Honor Guard: The Dark Deliverance
PUNTEGGIO → 1
SVILUPPO → Xatrix
EDITORE → Electronic Arts
IN BREVE → I Contadini del sud degli Stati Uniti dimostrano ancora una volta di essere un pericolo per sé e per gli altri.

John Romero's Moby Dick
PUNTEGGIO → 7
SVILUPPO → Ion Storm
EDITORE → Eidos Interactive
IN BREVE → Ecco il motore di *Quake* spolverato nuovamente per questo sparatutto in soggettiva che vede come protagonista una balena bianca.

Half Price
PUNTEGGIO → 9
SVILUPPO → Valve
EDITORE → Fisher Price
IN BREVE → Ecco il primo sparatutto in soggettiva per chi non può permettersi giochi seri come *Half Life*. Consigliato ai minori di 12 anni, contiene parti da montare e incollare.

Voto medio dei giochi ambientati in un futuro post-apocalittico: 7,214

POSTA CELERE

E-Mail playpres@uni.net
PC ULTRA c/o Play Press Publishing, Viale delle Milizie, 34
00192 Roma, Fax: 06/3701502

Ed eccoci nuovamente nella sezione preferita dai grafomani!
Le vostre lettere iniziano ad aumentare e quindi nei prossimi numeri potrebbe non esserci più spazio per tutti. Logicamente privilegeremo le lettere più divertenti e quelle accompagnate da foto di donne seminude.

Spett.le redazione di PCUltra, vorrei cercare di capire il gioco *Half-Life*!!! Semplicemente non riesco a trovare nessun alieno o simili da sparare, mi spiego: una volta iniziato il gioco, il mio alter ego si trova in un treno che dopo aver percorso dei tunnel, mi fa scendere davanti una porta. Qui un addetto alla sorveglianza mi fa entrare, la porta si chiude alle spalle e... inizia il problema. Infatti ho fatto il giro di tutte le stanze, ho aperto l'armadietto di Mr. Freeman, ho preso la tuta in una specie di cabina... ma... non succede assolutamente niente!!!
Allo scopo leggo la vs. rivista che dà consigli sul gioco, spiegando come segue: "Mentre tornate all'entrata, facendovi strada nel carnaio causato dall'esplosione, ..."
Mi chiedo allora dove sono questi carnai ed esplosioni, boh? Ho forse tralasciato qualcosa? Non riesco proprio a capire...
In attesa di un vostro sperato aiuto vi porgo i miei cordiali saluti

Max

Allora Max, la soluzione è molto semplice. Dopo aver preso e indossato la tuta, devi dirigerti verso i laboratori seguendo la linea blu. Dopo un paio di ascensori e qualche chiacchierata con gli scienziati arriverai nella stanza dove inizia veramente *Half Life*. Ti assicuro che è semplice arrivarci, ricordati solo di seguire sempre la linea blu. Se continui ad avere problemi, fatti sentire via E-Mail. Ciao e alla prossima (come siamo formali ed educati, vero?).

Ciao redazione di PCUltra, ho appena finito di leggere il primo numero della rivista, e alla fine ho detto: "cazzo!!! questa rivista spacca". Non stavo scherzando, la vostra rivista è la migliore, altro che... (NdPCUltra, vista la signorilità che ci contraddistingue, abbiamo deciso di non mettere il nome della concorrenza) o stronzate del genere!!! Come per la vostra sorella dedicata alla Play anche qui mi avete dimostrato di essere i migliori!! Stupendo tutto, dalla grafica agli articoli! (il CD è ok!).
Spero che mi pubblichiate anche perché è la prima volta che scrivo a una rivista di computer anche se gioco dal lontano '82.
Adesso posseggo una Play e un PC (450 pentium2 128 mega,6 giga di hd,2 vodoo2, matroxg-200 ecc.. ecc.). Devo confessare che è da poco tempo che mi sono dedicato ai PC.
Ho trovato molto interessante l'articolo sui giochi On Line!!! *QUAKE 2* SPACCA ma molte volte ho dei problemi con il connettermi, non è che per caso potete pubblicare una lista con i server e gli indirizzi? Non sono mai riuscito a giocare con *Half Life*, perché? Quando lancio il multyplayer mi dice che la mia versione è corrotta o troppo vecchia, cosa vuole dire? Premetto che ho comprato il gioco originale, e da molto poco. Ho provato ad aggiornarlo con le utility Sierra, ma mi si blocca. Come posso fare??? Vi prego aiutatemi.
Un mega salutone e continuate così perché siete i MIGLIORI!!!!!!
Vi invio una foto che dovete pubblicare, almeno in parte...
ciao da

gordo Sagordi@tin.it

Sono i lettori come te che ci danno le giuste "motivazioni" per andare avanti nel nostro lavoro. Adesso passiamo ai tuoi problemi. Per quanto riguarda *Half Life*, devi sapere che le prime versioni del gioco non consentivano il gioco in multiplayer. Comunque non credo che questo sia il tuo caso visto che come tu stesso dici, l'hai comprato da poco. Il mio consiglio è di procurarti la patch più recente (o dal nostro CD o su Internet) e provare a giocare. Non dovresti avere problemi.
Ti posso anticipare che presto faremo un servizio su *Quake II* in multiplayer, con una lista dei migliori server italiani dove giocare. Per adesso posso darti l'indirizzo di uno dei server migliori: quake.quipo.it. Inseriscilo nella lista dei server e divertiti!



Era molto tempo che dovevo conoscere gente fuori come voi, complimenti per questa nuova rivista... ma siete sicuri di essere gli stessi di PSM??? Lì sembrate personcine tanto a modo!
P.S. Concordo pienamente sul fatto che Afef sia invidiosa... di che poi? È una strafiga, ha il ragazzo con un pacco di soldi ... che cazzo vuole di + . bYe bYe
Un vostro nuovo lettore ...

Mauro Mochi

La casa editrice è la stessa e alcuni loschi individui lavorano in entrambe le redazioni. Comunque il 70% del team PCUltra è formato da bipedi che non hanno nulla a che vedere con PSM. La tua analisi su Afef ci trova pienamente d'accordo. Anzi, se vuoi spedirci tutti i mesi una frase "gentile" su una signorina della televisione, noi saremo ben lieti di pubblicarla.

Ho letto il vostro primo numero di "PCUltra videogiochi a massima velocità" (davvero notevole la banalità del titolo) e devo dire che mi sono divertito nel leggerlo.
In alcune parti ho avuto la bella sensazione di trovarmi in un immaginario con pazzoidi che si massacrano e si suicidano pur di non farsi ammazzare (minchia quanto li odio).
Comunque molte tecniche per vincere i deathmatch che avete scritto sulla rivista sono le classiche bastardate, ma effettivamente si trovano maree di persone che ti fanno l'agguato e che non ti affrontano (anche se ormai sono diventato un piccolo segugio per trovarli).
Ottima l'implementazione delle foto di ragazze durante una recensione (Denise Richard è effettiva-

mente una grande gnocca), e il punteggio delle schede grafiche è molto utile come valutazione. Il CD per ora non lo commento, aspetto di vedere il prossimo. Non voglio dilungarmi e l'unico consiglio che vi do è di non cadere nelle banalità di molte riviste che ho abbandonato già al primo numero comprato (indi per cui voi avete per ora superato la media).

oaic da Lorenzo alias The_ALL

A parte per la critica al nostro titolo, sentiamo di doverti ringraziare. Le ragazze continueranno ad apparire casualmente e sui prossimi numeri cercheremo di svelarvi altri dettagli indiscreti sul mondo dei videogiochi. Se a un certo punto della nostra vita dovessimo diventare banali, faccelo sapere. Faremo il possibile per guarire da questa malattia.

Ma che razza di rivista avete creato? Mi fa veramente ma veramente ******* ('piacere') che un gruppo di sbandati, pazzi e pervertiti sia riuscito a creare una rivista (se così si può definirla), tanto intelligente quanto inutile (a dire la verità è un'ottima carta assorbente). A parte gli scherzi... e chi stava scherzando! Il mio è un augurio che vi faccio con la speranza che PCUltra diventi la miglior rivista nel settore di vdgs per PC (e nel campo delle riviste specializzate nel campo del gioco dei lanci dei coriandoli... sapete che presto ci sarà un campionato a livello nazionale... non male!)

DXD

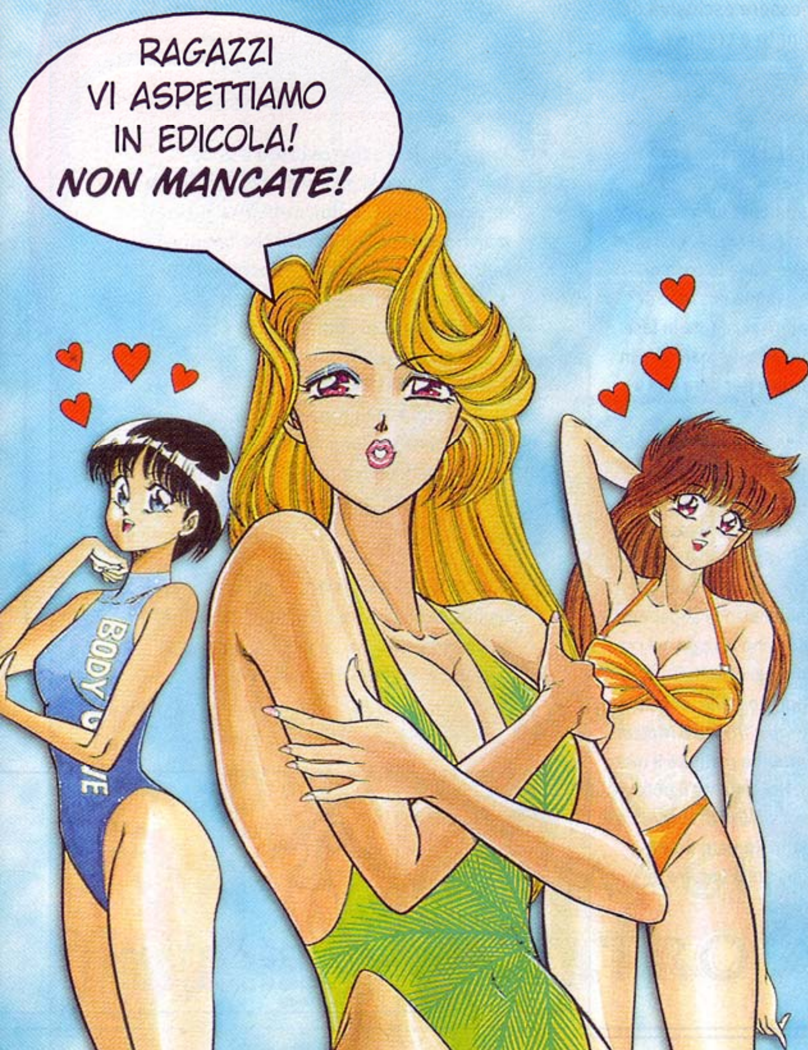
Sinceramente non siamo riusciti a capire se PCUltra ti è piaciuto o no! Nel primo caso ti ringraziamo moltissimo e ti faremo i complimenti per il gusto e l'intelligenza che hai dimostrato. In caso contrario il nostro possente direttore (un metro e ottanta per centootto chili e cinquecento grammi) vorrebbe conoscerti personalmente.

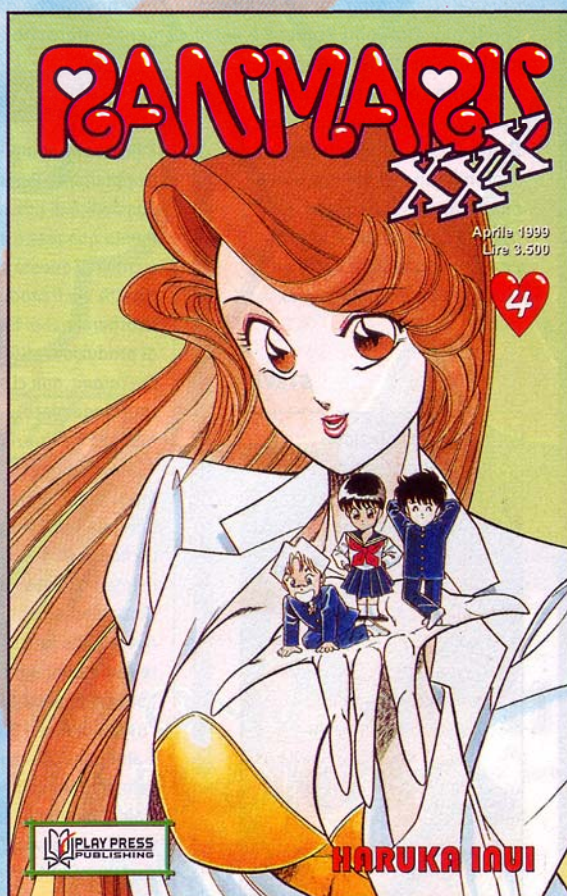
ALL TOGETHER NOW

Per chi non lo sapesse, "chattare" vuol dire semplicemente parlare con altre persone attraverso il modem del vostro fido PC. . Per parlare in IRC dovrete innanzitutto procurarvi un programma di nome Mirc (ne esistono anche altri, ma questo è il più famoso e il più semplice da usare). Potrete scaricarlo da Internet al sito http://volftp.tin.it. Farlo funzionare è molto semplice. Connettetevi a Internet, fate partire il programma, quindi entrate nel Mirc Setup. Quello che dovete fare è aggiungere un nuovo server a quelli già presenti nella lista. Cliccate su Add e riempite gli spazi in questo modo:

Description: Mettete un nome da dare a questo server
IRC Server: irc.tin.it Port: 6667

Cliccate su Add e avrete il server della cara mamma Telecom. Fatto questo ritornerete al Setup di Mirc, dove dovrete inserire un nome, la vostra e-mail, un soprannome e infine un soprannome alternativo da usare se il vostro solito è già in uso. Chiaramente non dovrete necessariamente inserire il vostro nome o E-Mail reali, infatti potrete anche inventarvele. Una volta riempiti tutti questi spazi, selezionate il server che vi abbiamo fatto inserire e cliccate su "connect to irc server". Se tutto va bene, siete in IRC! Ora però dovrete entrare in un canale. Di solito ogni canale ha un tema che può essere intuito dal suo nome (se andate su #sex, state tranquilli che non parlerete delle torte di vostra nonna). Chiaramente il vostro canale preferito deve essere il nostro, quindi selezionate l'icona "channel folder", scrivete #PCU e poi cliccate su Add. A questo punto basta selezionare #PCU e premere Join per iniziare a chiacchierare con i vostri redattori preferiti!





TUTTI I MESI IN EDICOLA
FUMETTO CHE TI FA VENIRE
VOGLIA DI TORNARE A SCUOLA!

Daikatana sarà il migliore

John Romero è ormai una star di questa industria. Come al solito quando si comincia a diventare famosi, oltre ai molti ammiratori si rischia di farsi anche numerosi nemici. Attualmente ci sono tantissimi "avvoltoi" che attendono di vedere il primo titolo della Ion Storm solo per poterlo criticare. A complicare la situazione del vecchio John è stata l'improvvisa defezione di nove dei suoi programmatori. Secondo le dichiarazioni ufficiali i "traditori" hanno mollato tutto perché "l'atmosfera non permetteva di creare costruttivamente dei nuovi prodotti".



***Daikatana* è l'ultima possibilità per la Ion Storm.**

Anche se personalmente odio i giochi che continuano a essere posticipati (ormai essere in ritardo è più una regola che un'eccezione) penso che alla fine *Daikatana* sarà un gioco veramente straordinario. Perché? Perché deve esserlo! Nonostante tutto quello che si può dire di male sulla Ion Storm, questi ragazzi conoscono veramente il loro mestiere. John Romero è certamente colpevole di parlare troppo, ma dopo aver descritto in dettaglio le mille qualità del suo gioco non potrà certo esimersi dal tenere fede alle proprie promesse. Per farvi capire meglio la situazione, voglio raccontarvi un aneddoto su una famosa telefonata tra un impiegato della Valve e uno della Ion Storm. Mentre i due parlavano, sullo sfondo si sentiva John Romero in persona che imprecava inferocito. La ragione di tanta rabbia è che dopo aver provato *Half Life* si era reso conto che quel gioco sarebbe uscito prima di *Daikatana* includendo molte delle novità che dovevano essere esclusiva del suo titolo. Ora John Romero è assolutamente inferocito e determinato a creare il miglior sparatutto in soggettiva. Solo così potrà riconquistarsi la corona di miglior Game Designer. Per questa ragione sono assolutamente convinto che *Daikatana* ci lascerà tutti a bocca aperta, ammutolendo tutti coloro che già adesso ne parlano male.

STEVE



SECONDA PERSONA

È fin troppo semplice criticare *Daikatana* per i troppi ritardi. Parlarne male senza aver avuto la possibilità di provarlo è sicuramente un atteggiamento non molto professionale. In realtà, giocatori e critici di questo settore apprezzano le cose di qualità. Se il prodotto finale è valido nessuno si ricorderà mai di tutte le sventure accadute in fase di produzione. Sfido chiunque ad affermare che in *Daikatana* non ci sia il potenziale per dare vita a un grande gioco.
Half Life è colpevole di aver assassinato *Shogo, Sin* e *Unreal* per quanto riguarda la qualità della modalità per giocatore singolo. Il capolavoro della Valve ha portato i giocatori a essere protagonisti di un film di fantascienza. Il suo "realismo" è sicuramente una delle caratteristiche più affascinanti. *Daikatana* sembra invece un fumetto di super eroi. Avere a che fare con una spada che viaggia nel tempo e interagire con personaggi chiamati "Superfly" sembra un po' troppo puerile. Inoltre, l'uscita di nuovi titoli come *Quake III, Duke Nukem* e altri possibili capolavori potrebbe rovinare il mercato al titolo della Ion Storm. Nonostante il potenziale, *Daikatana* ha tutte le possibilità di essere un fiasco clamoroso. Il povero John Romero dovrà darsi parecchio da fare per riuscire a battere la concorrenza.

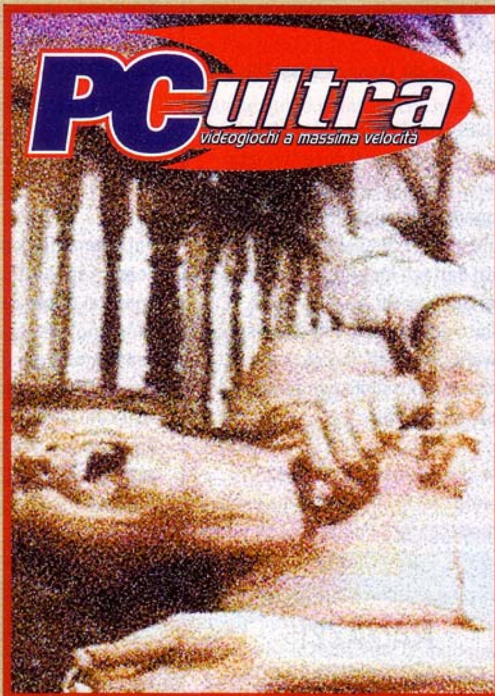
NEXT

IL PROSSIMO MESE?

FORSE!

Le grandi sfide su PCUltra

PCUltra dà un'occhiata ai giochi che nel 1999 potrebbero rivoluzionare il modo di giocare in multiplayer. *Unreal, Quake III: Arena* e *Team Fortress 2* sono pronti a sconvolgere le nostre fragili menti. Preparatevi a combattere!



***Catfight II*: Il seguito tanto atteso.**
Uno dei peggiori giochi di tutti i tempi ha finalmente un seguito. *Catfight II* promette molte nuove idiozie che faranno la felicità di voi giocatori. Preparatevi a un articolo che vi rivelerà tutti i retroscena di uno dei giochi più odiati d'America.

TETTE! TETTE! TETTE!
Tette, tettine e tettone al silicone; eccovi una sfilza di poppe mai vista su una rivista di giochi per computer, oltre a un'ironia sottile-sottile, e a grandi recensioni (non male eh?).

LE PUPE DEI CARTONI
Le femmine della vostra infanzia, e quelle dei cartoni animati in generale, presentate in un articolo d'eccezione.



TI ASPETTO IN EDICOLA!

VIENI CON NOI NEL FANTASTICO MONDO DEI VIDEOGIOCHI HENTAI!!!

NEL PROSSIMO NUMERO DI PLAY X:

- REALIZZA LA TUA RAGAZZA 3D!
- PLAYSTATION: COME VEDERE I VIDEO HENTAI!
- IDOL E SITI INTERNET GIAPPONESI

PLAY X

V.M. 18

PC PLAYSTATION SEGA

ALLEGATO UN CD ROM CON GIOCHI, DEMO, CORSO DI GIAPPONESE, IMMAGINI E TANTO ALTRO ANCORA!

PLAY PRESS PUBLISHING

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION

© 1999 Infogrames. V-Rally is a registered trademark from Infogrames.

UNA GARA SENZA CONFINI

UN CUORE DA PILOTA











www.halifax.it



nel CD



11 demo terrificanti +
tutti gli strumenti per giocare On-Line!

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE!

SARAH KERRIGAN

DI STARCRAFT

APRILE 1999

L	M	M	G	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

PC ultra
videogiochi a massima velocità

TUTTE LE MIGLIORI UTILITY

per poter giocare On-Line con i vostri giochi preferiti

PCultra
videogiochi a massima velocità

INOLTRE SPARATEVI ALTRE 11 DEMO INFUOCATE!

DISCO 03
APRILE 99

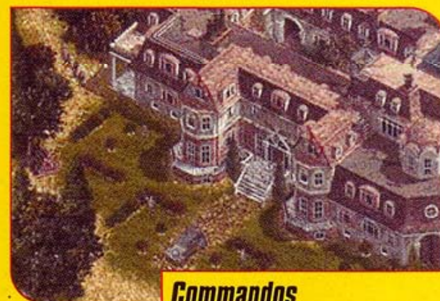
PCultra
videogiochi a massima velocità

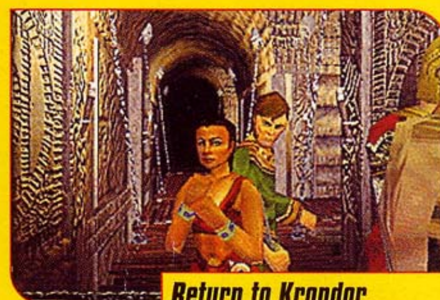
ROLLCAGE: RETURN TO KRONDOR

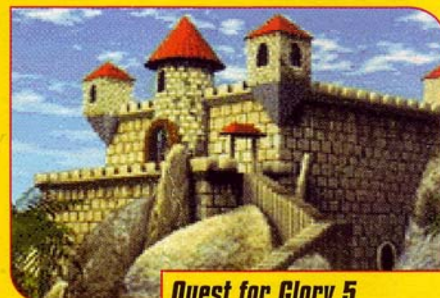
CLOSE COMBAT III: THE RUSSIAN FRONT

COMMANDOS
Beyond the Call of Duty

E MOLTO ALTRO ANCORA...


Commandos


Return to Krondor

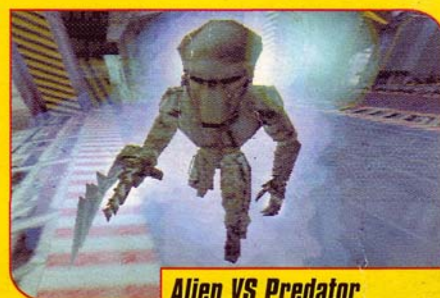

Quest for Glory 5


Warzone 2100

E MOLTE ALTRE ANCORA!


Turok II


Excessive Speed


Alien VS Predator